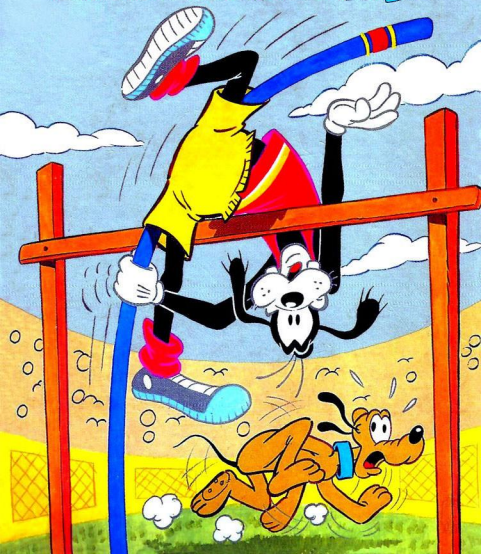


Nº11

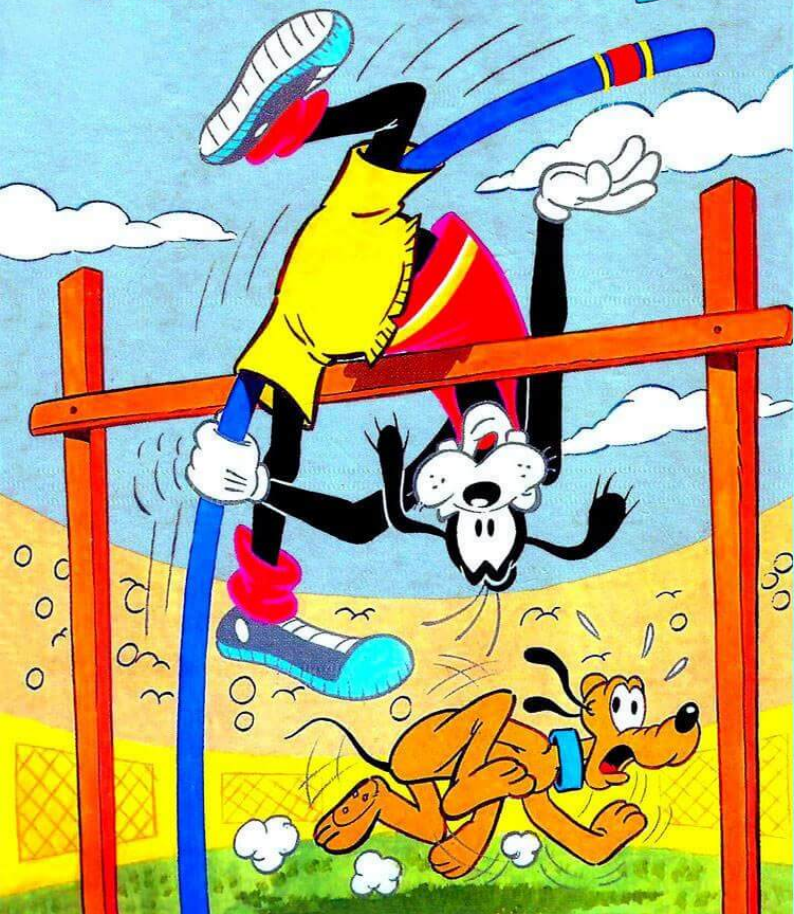
WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM



WALT Disney
BIBLIOTECA DO
**ESCOTEIRO
MIRIM**



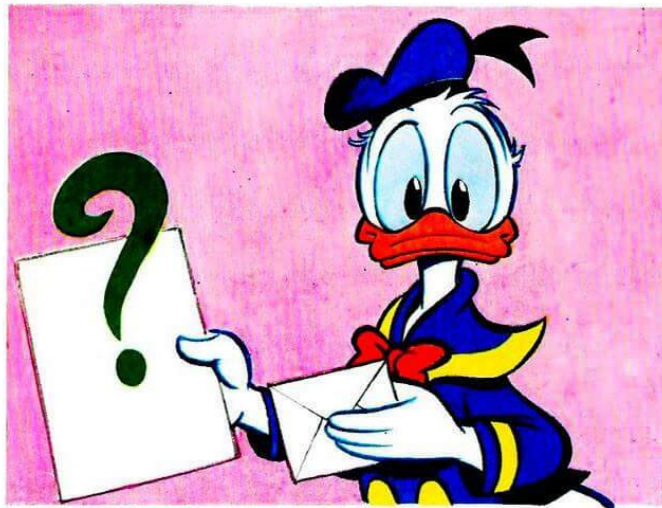
ESCOTEIROS EM AÇÃO



A TINTA INVISÍVEL

Quando a tinta de escrever se torna **simpática**? Bem, quando não é lida! Parece uma charada, porém... as tintas simpáticas são justamente aquelas que não se podem ler e são por isso usadas para transmitir mensagens secretas. A mais fácil de se conseguir é o sumo de limão. Esprema um limão

num pequeno recipiente limpo. Usando uma caneta com a pena perfeitamente limpa, escreva sobre qualquer folha de papel a sua mensagem secreta. O destinatário deverá simplesmente encostar a folha a uma lâmpada acesa. O calor da lâmpada fará surgir o escrito e a mensagem poderá ser lida.

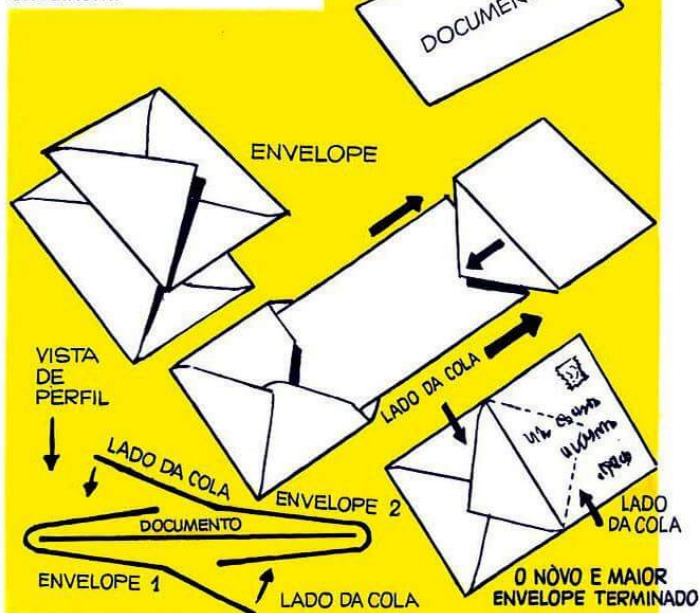


A UNIÃO FAZ O ... ENVELOPÃO

Como se faz para expedir um documento não dobrável, duas vezes maior que os envelopes existen-

tes? Resposta: pegue dois envelopes e, num deles, enfie o documento ao contrário. Repita a operação

com o segundo envelope em posição contrária ao primeiro, de modo que as duas bordas gomadas se encaixem.



PNEU FURADO TEM CURA

Muitas vezes um passeio de bicicleta pode arruinar-se porque um pneu é furado por um prego traçoeiro. Que fazer, quando não se tem uma câmara de ar sobressalente? A primeira providência é desmontar a roda e retirar a câmara de ar do pneu-

mático com os instrumentos adequados. Depois encha a câmara e coloque-a numa bacia cheia d'água. Vá revirando-a suavemente: o furo, ainda que invisível a olho nu, se revelará através de bolinhas de ar que subirão à superfície. Localizado o furo, deixe a câ-

mara de ar secar. Enquanto isso, recorte, de uma outra câmara fora de uso mas ainda resistente, um disco de borracha (diâmetro: cerca de 2 cm); com um papel-lixa bem fino, raspe um la-

(o próprio cano da bicicleta), pois a cola tende a enrolar o pedaço de borracha. Uma vez seca a cola — bastam alguns minutos — aperte o remendo com força sobre o furo, comprimindo-o em todos os lados simultaneamente para que adira bem. Repita a prova da água para certificar-se de que o remendo está bem feito e recoloque a câmara de ar no pneumático. Pronto... sua bicicleta está pronta para outra!

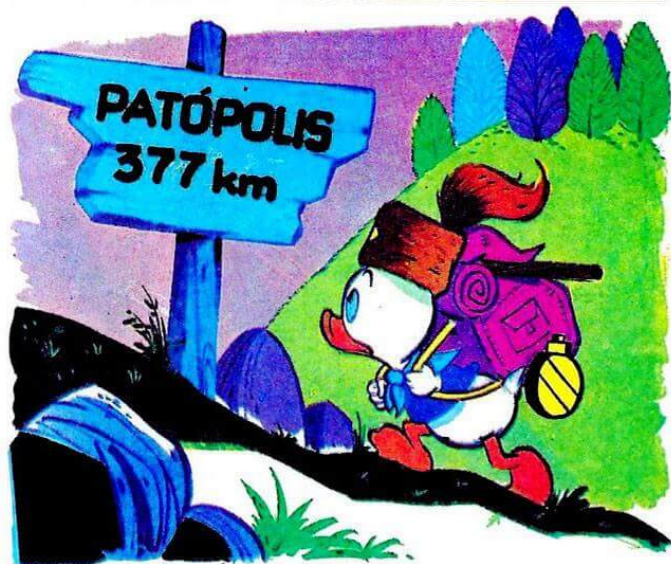


do do disco e uma área equivalente na câmara de ar, em torno do furo. Sobre estas duas partes se espalham algumas gotas de cola apropriada para pneus. Deixa-se secar, tomando-se o cuidado de pôr o remendo sobre uma superfície curva

do-o em todos os lados simultaneamente para que adira bem. Repita a prova da água para certificar-se de que o remendo está bem feito e recoloque a câmara de ar no pneumático. Pronto... sua bicicleta está pronta para outra!

CURIOSIDADES MIÚDAS

Quantos quilômetros por hora faz um mosquito?	3
" " " " " uma mosca?	6
" " " " " abelha?	8/22
" " " " " libélula?	60



GUIA DAS DISTÂNCIAS

Papai está programando uma viagem de férias (ou a negócios) e logo estará às voltas com cálculos... quantos quilômetros terá de percorrer de uma cidade a outra do iti-

nerário escolhido? Pois faça-lhe uma surpresa: pegue a sua Biblioteca do Escoteiro-Mirim e mostre-lhe as duas tabelas com as distâncias já calculadas. Ele vai adorar!

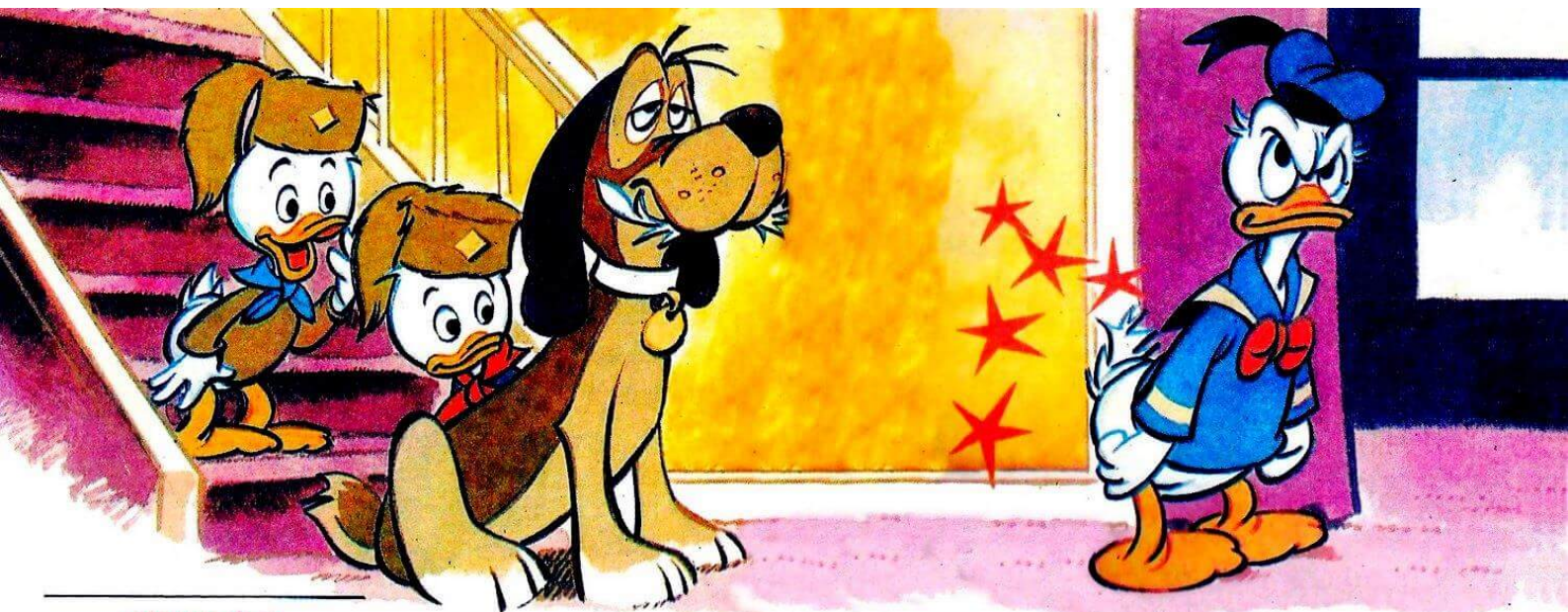
DISTÂNCIAS RODOVIÁRIAS ENTRE AS CAPITAIS DO BRASIL (EM KM)

	ARACAJU	BELÉM	BELO HORIZONTE	BRASÍLIA	CUIABÁ	CURITIBA	FLORIANÓPOLIS	FORTALEZA	GOIÂNIA	JOÃO PESSOA	MACÉIO	NATAL	PORTO ALEGRE	RECIFE	RIO DE JANEIRO	SALVADOR	SÃO LUIZ	SÃO PAULO	TERESINA	VITÓRIA
ARACAJU	—	2403	1641	1820	2928	2623	2916	1304	2024	624	289	795	3330	520	1979	337	1922	2215	1451	1466
BELÉM	2403	—	2855	2141	2975	3336	3637	1566	2045	2206	2341	2107	4051	2104	3305	2126	835	2950	952	3382
BELO HORIZONTE	1641	2855	—	740	1614	994	1287	2513	918	2243	1908	2414	1701	2139	464	1364	2777	586	2306	541
BRASÍLIA	1820	2141	740	—	1134	1420	1713	2692	204	2422	2087	2593	2130	2318	1204	1543	2748	1012	2485	1281
CAMPO GRANDE	3097	3275	1468	1434	716	1040	1341	3975	1234	3700	3362	3870	1755	3595	1472	2820	3882	1043	3764	1964
CUIABÁ	2928	2975	1614	1134	—	1756	2057	3804	934	3536	3195	3701	2471	3426	2014	2651	3582	1755	3601	2155
CURITIBA	2623	3336	994	1420	1756	—	300	2497	1315	3225	2890	3534	715	3121	837	2346	3759	408	3291	1329
FLORIANÓPOLIS	2916	3637	1287	1713	2057	300	—	3798	1614	3518	3183	3689	476	3414	1128	2639	4052	699	3581	1622
FORTALEZA	1304	1566	2513	2692	3804	3497	3798	—	2896	688	1041	541	4202	804	2889	1372	1085	3087	614	2376
GOIÂNIA	2024	2045	918	204	934	1315	1614	2896	—	2626	2291	2797	2028	2522	1354	1747	2652	913	2689	1459

DISTÂNCIAS RODOVIÁRIAS ENTRE AS CAPITAIS DO BRASIL (EM KM)

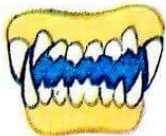
	ARACAJU	BELÉM	BELO HORIZONTE	BRASÍLIA	CUIABÁ	CURITIBA	FLORIANÓPOLIS	FORTALEZA	GOIÂNIA	JOÃO PESSOA	MACÉIO	NATAL	PORTO ALEGRE	RECIFE	RIO DE JANEIRO	SALVADOR	SÃO LUIZ	SÃO PAULO	TERESINA	VITÓRIA
JOÃO PESSOA	624	2206	2243	2422	3536	3336	3518	688	2626	—	361	179	3932	124	2581	939	1725	2817	1254	2068
MACÉIO	289	2341	1908	2087	3195	2890	3183	1041	2291	361	—	532	3597	257	2246	604	1860	2482	1389	1733
NATAL	795	2107	2414	2593	3701	3396	3689	541	2797	179	532	—	4103	295	2752	1115	1626	2988	1155	2239
PORTO ALEGRE	3330	4051	1701	2130	2471	715	476	4202	2028	3932	3597	4103	—	3828	1544	3053	4466	1115	3995	2036
RECIFE	520	2104	2139	2318	3426	3121	3414	804	2522	124	257	295	3828	—	2477	835	1623	2713	1152	1964
RIO DE JANEIRO	1979	3305	464	1204	2014	837	1128	2689	1354	2581	2246	2752	1544	2477	—	1702	3115	429	2644	509
SALVADOR	337	2126	1364	1543	2651	2346	2639	1372	1747	939	604	1115	3053	835	1702	—	1645	1938	1174	1189
SÃO LUIZ	1922	835	2777	2748	3582	3759	4052	1085	2652	1725	1860	1626	4466	1623	3115	1645	—	3351	462	2640
SÃO PAULO	2215	2950	586	1012	1755	408	699	3087	913	2817	2482	2988	1115	2713	429	1938	3351	—	2878	921
TERESINA	1451	952	2306	2485	3601	3291	3581	614	2689	1254	1389	1155	3995	1152	2644	1174	462	2878	—	2169
VITÓRIA	1466	3382	541	1281	2155	1329	1622	2376	1459	2068	1733	2239	2036	1964	509	1189	2640	921	2169	—

Obs. — Não constam Manaus e Rio Branco. Suas estradas de ligação, porém, já se encontram em adiantado estado de construção ou reforma.



QUAL É A IDADE DO CÃO?

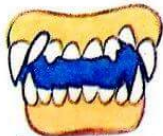
Como as pessoas, os cães também perdem os dentes de leite. A sua dentição final só se completa aos 8 anos. Examinando os dentes da frente, entre os caninos, você pode descobrir a idade de um cão.



Com 1 ano, os incisivos de cima têm a forma de um trevo e os de baixo têm a coroa cavada.



Aos 2 anos, os dentes de baixo se desgastaram um pouco e a coroa se tornou retilínea.



Aos 3 anos, os dentes mostram um desgaste maior e os incisivos de cima, no meio, não têm ponta.



Aos 4 anos, os dentes de cima, perto dos caninos, não têm ponta. Embaixo, só restam 4 coroas.



Aos 5 anos, os dentes de cima, vizinhos dos caninos, já estão muito gastos.

Depois dos 5 anos, fica mais difícil determinar a idade de um cão. Mas, aos 8 anos, de acordo com o cão e com a alimentação que ele recebeu, os incisivos se tornam amarelados.

Se você tiver um cãozinho de estimação, não se esqueça de que os caramelos, os chocolates e os doces em geral destroem completamente o esmalte dos dentes. Por isso, nunca dê ao seu cãozinho alimentos que contenham açúcar.

FAÇA SUAS PERNAS DE PAU

Você vai precisar de:

2 pedaços de madeira de 1,80 m x 5 cm de largura

4 blocos pequenos de madeira de 12 cm x 4 cm de comprimento

4 ripas de madeira, para reforço, de 12 cm x 4 cm de comprimento

parafusos e martelo

serrote e régua

Atenção:

escolha uma madeira bem forte para agüentar o seu peso.

Faça assim:

1 — Com uma régua, meça no pedaço de madeira 60 cm e marque com o lápis. (Veja a ilustração n.º 1.)

2 — Faça um corte triangular, de 1,5 cm x 4 cm de altura, neste lugar, e serre. (Veja a ilustração n.º 2.)

3 — Agora, marque 1,5 cm

na parte de cima de um dos bloquinhos. E desenhe um triângulo igual àquele que você cortou no pedaço de madeira.

4 — Depois de marcar, serre este pedaço. (Veja a ilustração n.º 3.)

5 — Encaixe o bloco já cortado na perna de pau.

Prenda o bloco com as ripas de madeira, pregando parafusos em cada lado. (Veja as ilustrações n.º 4,

5, 6 e 7.)

6 — Siga as mesmas instruções para fazer a outra perna de pau.

7 — Agora coloque as pernas de pau, que já estão prontas, em posição vertical contra a parede.

8 — Para subir, apóie-se na parede, coloque os pés nos calços e segure as pernas de pau por trás dos ombros. (Veja a ilustração n.º 8.)

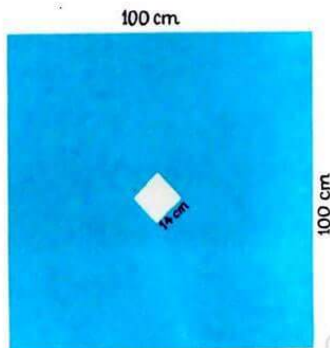




O PONCHO

O poncho é uma típica manta-sobretudo da América do Sul, usada nas regiões mais frias, inclusive em nosso Rio Grande do Sul. Bem, como você também gostaria de ter um poncho para quando tiver de enfrentar o frio... mãos à obra! Nada mais fácil: tome um quadrado de tecido (de lã, algodão, ou simplesmente um tecido de plástico) de 1 metro de cada lado, dobre-o em quatro e recorte ao centro um

ângulo com 14 cm de base. O poncho está feito. Mas... não vá ter a "brilhante" idéia de passar a tesoura na manta da vovó ou na toalha da sala de jantar!



VIVA A NATUREZA!



A ÁRVORE, NOSSA AMIGA

"Árvore, amiga", escreveu uma gentil poetisa, e não poderíamos discordar: ela é de fato uma verdadeira amiga que — mais do que útil — é totalmente indispensável. Além de depurar o ar que respiramos, ela ajuda a evitar os desmoronamentos dos terrenos montanhosos, fornece lenha para o aquecimento, para a confecção de móveis e de vários outros utensílios. Se nos acontece de ficarmos perdidos numa floresta, ela servirá de guia e orientação, uma vez que a parte de seu tronco, recoberta de uma camada mais ou menos abundante de musgo, indica o norte. Que dizer, então, da imensa variedade de frutos que ela nos fornece à mesa? E as folhas? E os brotos? E as vergônteas, que constituem o único alimento de muitos animais?

Não poderíamos esquecer de mencionar outras árvores, como, por exemplo, a **árvore garrafa** (ar-



quipélago malásio), cuja parte inferior do tronco é um grande bulbo aquoso com um diâmetro de 60 cm, preciosa reserva de água na estação árida. A **árvore dos viajantes** (Madagáscar), com grandes folhas em leque, fornece uma substância gordurosa, comestível. A **árvore da manteiga** (dos trópicos) de cujas sementes se extrai uma substância alimentar que também é usada para o fabrico do sabão. A **árvore do leite** (Venezuela) dá, por incisões (cortes), um leite doce do qual se extrai gordura (sebo) para velas. A **fruta-pão**

(Brasil), tão saborosa e com ótimas qualidades alimentícias. A **água do sabão** (América), cujos frutos são usados como detergente. E ainda temos a

árvore da borracha, ou seja, a seringueira (América do Sul, África), a **árvore do ferro**... As árvores, por fim, detêm um autêntico recorde de **longevidade**.

PLANTA	IDADE MÁXIMA		LOCALIDADE DA VERIFICAÇÃO
	Calculada	Verificada	
SEQUOIA	4 000 anos	2 300	Califórnia (Estados Unidos)
FIGUEIRA	2 000/3 000	—	Celão
KAURI	—	2 500	Nova Zelândia
CARVALHO	2 000	1 500	Baixa Saxônia
ZIMBRÓ	2 000	544	União Soviética
ABETO	1 200	400	Baviera (Alemanha)
OLIVEIRA	1 000	—	Oriente Médio
BAOBÁ	1 000	—	África
FAIA	900	250	França
TILIA	—	815	Lituânia
LARIX	700	417	Suíça
PALMEIRA REAL	—	160	Rio de Janeiro (Jardim Botânico)

Mas como se verifica a "idade" de uma árvore? Simplíssimo! Basta contar os "anéis" visíveis sobre o corte transversal do tronco. Isto não significa que seja necessário cortar uma árvore para se saber a idade: será suficiente obser-

var os troncos já cortados por necessidade. Cada anel corresponde a um ano: assim, uma veneranda sequóia terá os seus 3.500 a 4.000 anéis. Nada mau, hein? Mas... já pensou, o trabalho de contar todos os anéis?

ORQUÍDEAS BRASILEIRAS

Há várias espécies e destacam-se: a "Oncidium", que cresce em rochas ou no chão, em Minas, a 1.000 metros de altura; a "Laelia

Itambeara", no Pico Itambé, MG, a 1.200 metros; e a "Catlêia Labiata", do Norte, que se adapta muito bem em vasos.



OITI

Os oitis, também chamados de oitizeiros, são árvores excelentes para a arborização de cidades de clima quente. São muito comuns no Rio de Janeiro e em outras do mesmo tipo de clima. A altura dessas árvores varia de 10 a 20 metros e sua folhagem é permanente, não caindo no inverno. Os oitis dão flores pequenas e amare-

ladas, e seus frutos são comestíveis e semelhantes a ameixas de cor alaranjada. Além de sua utilização como árvores ornamentais, os oitizeiros têm importância econômica. De seu fruto é extraído óleo. Sua madeira é muito usada na construção civil e naval, na fabricação de dormentes, e na carpintaria em geral. Ela também serve para obras que exigem madeiras resistentes à ação da umidade, como, por exemplo, obras hidráulicas.



CHAPÉU-DE-SOL

Todos conhecem o chapéu-de-sol, também chamado amendoeira-da-praia, castanhola ou terminália. Apesar de ser nativo da Malásia, aclimatou-se muito bem no Brasil. É muito utilizado na arborização de vias públicas e encontrado em grande quantidade nas praias. Isso porque o chapéu-de-sol cresce em terrenos arenosos e resiste bem aos efeitos do vento. Essa árvore orna-

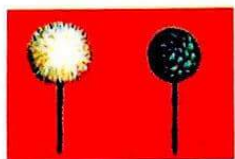
mental é alta, com galhos horizontais e sua copa lembra um imenso guarda-chuva. Suas folhas variam da cor verde, passando pelo amarelo, até ficarem bem vermelhas. As flores do chapéu-de-sol são pequenas e sem pétalas e seus frutos são carnosos — como o pêssego e a manga —, de polpa comestível. A semente do chapéu-de-sol fornece um óleo com propriedades medicinais, usado principalmente no tratamento de doenças pulmonares.



ANGICO

U sado tanto para ornamentação como para aplicações medicinais e industriais, o angico, nativo do Brasil, é muito comum em todo o país. Possui madeira muito dura, usada inclusive em construções. O tronco do angico é irregular e sua copa, larga. Deve ser plantado por meio de sementes e seu crescimento é rápido, chegando a atingir 12 me-

tros de altura. As folhas do angico são pequenas e suas flores branco-amareladas aparecem na primavera. Seus frutos são chatos, em formato de vagem, e com muitas sementes. De sua casca se retira uma goma, semelhante à goma arábica. Pelo seu poder calórico, essa árvore é usada como lenha. Com as sementes do angico, secas e trituradas, os índios faziam um tipo de rapé — o paricá — usado como medicamento e estimulante.



HORA DO LANCHE



A COMIDA DOS ASTRONAUTAS

— A tecnologia necessária às navegações espaciais desenvolveu-se também no aspecto alimentar! — começou Ludovico, que havia sido encarregado por uma faculdade de estudar os processos de alimentação dos astronautas.

— Disso eu também entendo! — palpitou Donald — Lembra-se daquela viagem espacial que eu fiz no primeiro foguete construído pelo Pardal?

— Construído por mim, coisa nenhuma! — protestou Pardal — Eu construí apenas o motor! Foi você quem quis fazer inveja ao Gastão e montou o meu motor num velho barril de vinho...

— Chega de discussão! — interrompeu a Vovó — Deixem o Ludovico falar!

— Obrigado, Vovó! — respondeu Ludovico — Como eu ia dizendo, o primeiro problema da alimentação no espaço é a falta de gravidade dentro da nave. Imaginem um astronauta tentando comer uma farofa que flutua dentro da cabina...

— Esse problema eu resolvi na minha viagem! — meteu-se novamente o Donald — Eu tinha levado um belo bife que cismava em

não parar no prato. Mas eu usei a cabeça: finquei-lhe um prego no meio e pude comer tranqüilamente!

— Os astronautas não precisam de pregos e martelos para comer! — retomou Ludovico — Teoricamente, qualquer ser humano pode se alimentar apenas com água e pílulas que contêm calorias, vitaminas, proteínas e sais minerais. O problema é que, ao fim de pouco tempo, os movimentos naturais da digestão farão o estômago doer de fome, embora o indivíduo

esteja alimentado. Além disso, os líquidos da digestão, como o suco gástrico e a bílis, acabarão por corroer as paredes do estômago e provocar gastrite!

Por isso, os astronautas apenas bebem líquidos e comem alimentos desidratados em forma de tabletes ou em forma de pastas colocadas dentro de bisnagas como os dentífricos.

Os tabletes são geralmente revestidos por uma substância gelatinosa que impede que se desprendam migalhas: uma simples migalha de pão poderia penetrar em algum mecanismo

de precisão e ocasionar um desastre.

A maioria dos alimentos, porém, vem dentro de bisnagas, em forma de pastas. O astronauta somente precisa espremer a bisnaga na boca para se alimentar.

A maior dificuldade são os líquidos. Um pouco de líquido derramado formaria uma nuvem de gotículas que atrapalharia a visão dos astronautas e danificaria os instrumentos. Nesse caso, usam-se tubos alimentadores semelhantes a canudinhos de refresco.

A primeira experiência de alimentação no espaço foi feita com os astronautas russos Gagarin e Titov.

Eles levaram tubos contendo queijo, molho de chocolate e café com leite em forma de pastas. E alimentos sólidos: pão, mortadela defumada e pedaços de limão.

Mais tarde foi incluída carne na dieta dos astronautas e atualmente há desde tabletes de morangos com flocos de milho até coquetel de camarão!

Mas o que um astronauta precisa mesmo é de água. No espaço o corpo exige mais água do que normalmente. Se o viajante não tomar água suficiente, sentirá tonturas e sofrerá redução do volume de seu sangue quando voltar à Terra!



OS GALOS DE BRIGA



O velho aparelho de rádio da Vovó Donalda estava transmitindo uma "luta do século" entre Mike Traça e Mal-Guila Sopapo.

— Que horror! — disse Minie — Não sei como as pessoas se divertem ao ver dois homens se esmurrando.

— Tem gosto pra tudo! — disse o Tio Patinhas — Veja, por exemplo, o frango ensochado que a Vovó está preparando para o jantar. Ninguém pensa ...

— O que é que tem frango a ver com luta de boxe?

— É que durante muitos séculos não se criavam frangos para comer. Eles eram criados somente para as brigas de galo! Só recentemente os frangos passaram a ser criados exclusivamente para a alimentação.

Por causa das brigas de galo, durante muito tempo só se criavam espécies de galos magros e fortes, como a conhecida por *galo índio*.

Afiavam-se os bicos, as unhas e as esporas dos galos e jogavam-se dois deles em uma pequena arena, ou

rinha, até que só um sobrevivesse. Atualmente, brigas de galos são proibidas no Brasil.

FRANGO AO PARMESÃO

Você vai precisar de:

- 1 frango cortado em pedaços
- 1/2 xícara de manteiga ou margarina
- 1 xícara de farinha de rosca
- 2 colheres (de sopa) de salsinha picada
- 2/3 de xícara de queijo parmesão ralado

Modo de fazer:

- 1 — Derreta numa panela a

manteiga ou a margarina e deixe esfriar.

2 — Numa vasilha ou num prato fundo, misture a farinha de rosca, o queijo parmesão e a salsinha.

3 — Passe os pedaços de frango, primeiro na manteiga ou margarina e depois na mistura de farinha de rosca.

4 — Coloque o frango numa fôrma refratária untada.

5 — Asse em forno moderado por uma hora mais ou menos, até que o frango já esteja bem macio.

FRANGO COM CRESPINHOS DE ARROZ

Você vai precisar de:

- 1/3 de xícara de farinha de trigo
- 1/2 pacote de sopa de cebola (compra-se pronta)
- 1/2 xícara de manteiga ou margarina derretida
- 1 frango médio cortado em pedaços
- 1 1/3 xícara de crespinhos de arroz (sem açúcar)

Modo de fazer:

1 — Misture a farinha com o pó da sopa de cebola.

2 — Junte a manteiga ou margarina derretida e mexa bem.

3 — Passe os pedaços de frango nessa mistura e depois nos crespinhos de arroz.

4 — Coloque numa assadeira forrada com papel alumínio e untado.

5 — Asse em forno moderado durante, aproximadamente, 45 minutos.



DE ONDE VEIO A BATATA?

— **F**oram os portugueses! — berrava Donald.

— Que nada — berrava mais alto o Gastão — Foram os espanhóis!

— Quer apostar que foram os portugueses que levaram a batata para a Europa?

— Quero! — aceitou o Gastão — Quem perder vai ter de descascar todas as batatas do celeiro da Vovó!

— Aceito: Vamos procurar o Ludovico!

Mas o sábio não era de se

apressar:

— Originalmente, a batata só era cultivada no Peru e no Equador, onde a variedade do solo facilitava o desenvolvimento de várias espécies. No século XVI, os conquistadores espanhóis levaram a batata para a Europa. Mas, no início, os europeus só a utilizavam para fins ornamentais. Como comida, eles achavam que a batata só servia para porcos e galinhas!

E o Donald teve de descascar as batatas...



FRANGO COM BATATA E CREME

Você vai precisar de:

- 1/2 xícara de farinha de trigo
- 1 colher (de chá) de sal
- 1/2 colher (de chá) de pimenta
- 1 frango médio cortado em pedaços
- 1/4 de xícara de manteiga ou margarina derretida
- 3 batatas médias descascadas e cortadas em rodela
- 4 cebolinhas verdes picadas
- 1 xícara de caldo de galinha
- 1 xícara de creme de leite
- 2 colheres (de chá) de suco de limão

Modo de fazer:

- 1 — Misture a farinha com o sal e a pimenta.
- 2 — Passe os pedaços de frango nesta farinha.
- 3 — Frite os pedaços de frango na manteiga ou margarina, até que dorem.
- 4 — Coloque na panela as batatas, a cebolinha verde, o sal e o caldo de galinha.
- 5 — Tampe a panela e deixe tudo cozinhar lentamente, até que o frango fique bem macio.
- 6 — Retire o frango e as batatas da panela e coloque numa travessa.
- 7 — Misture o creme de leite com o limão e junte ao caldo na panela.
- 8 — Aqueça e despeje sobre o frango e a batata.

OS HOMENS VÃO À COZINHA!



— **M**aravilhoso, Vovó! — disse a Margarida, servindo-se de mais um pedaço do assado.

— Obrigada — disse a Vovó — Mas você deve dizer isso ao Pardal, ao Gastão, ao Pateta, ao Peninha, ao Donald, ao Mickey, ao Tio Patinhas e ao Ludovico. Foram eles que prepararam o almoço!

— Não é possível! — exclamou a Minnie — E onde foi que eles aprenderam a cozinhar tão bem?

— Ora, meninas — começou Donald — o talento é uma coisa que ...

— Deixe de bravatas, Donald! — interrompeu o Tio Patinhas — Você sabe muito bem que aprendemos tudo com a Vovó, sempre que ela nos convidava. Antes, a maioria de nós era um desastre na cozinha!

— Mas Donald não deixa de ter razão quando fala em talento — interveio a Vovó — Cozinhar não é um dom exclusivo das mulheres. A maioria dos homens sabe cozinhar alguma coisa e, muitos deles, cozinham muito bem. Por exemplo, os chefes de cozinha dos mais famosos restaurantes do mundo. Todos, homens!

Na verdade, qualquer pessoa pode aprender a cozinhar. E o melhor exemplo disso são os meus amigos, os mesmos que fizeram o almoço de hoje. Alguns dias antes de fazer este almoço, soube que os homens realizaram um concurso entre si, para ver quem cozinhasse melhor. Pelo almoço de hoje, minha opinião é que todos estão cozinhando muitíssimo bem. Meus parabéns!

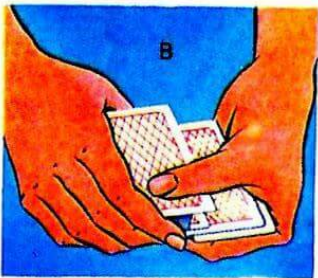
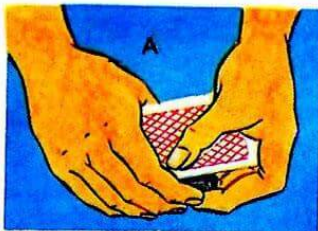
MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



TELEPATOMAGIA

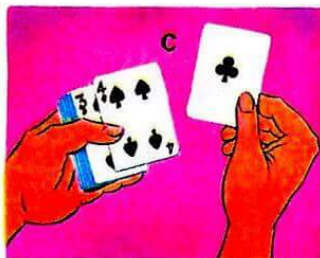
Marque o verso de uma carta — o valete de copas ou o 2 de paus, por exemplo — de maneira que você (mas somente você) possa reconhecê-la, com toda certeza.

Espalhe sobre a mesa um jogo de cartas, fechadas e ao acaso, tendo o cuidado de colocar o valete de copas a três quartos escondido debaixo do monte, bem à esquerda do baralho que está todo misturado. Você diz, então, ao seu amigo, com voz firme: "Ordeno que escolha uma carta do baralho. E você vai escolher um valete de copas".

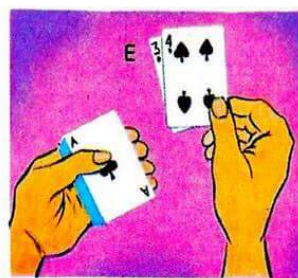
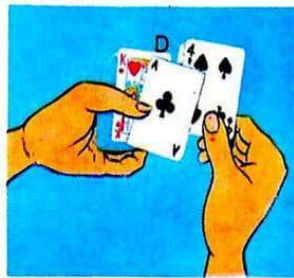


Seu amigo pega uma carta ao acaso e — sem vê-la — a entrega. Você olha — sem mostrar a ninguém — e afirma em tom triunfante: "É o valete de copas, mesmo!" É mais provável, claro, que seja qualquer outra carta — o 10 de paus, digamos. Coloque essa carta debaixo do valete de copas, no lugar que só você sabe. Agora é a sua vez de jogar. Finja que está meio indeciso por um momento e então diga: "Bem, eu... eu vou escolher... vejamos... hum... o 10 de paus!" Examine as cartas, pegue uma — sem mostrar — olhe e anuncie: "É o 10 de paus, mesmo!" (Quando, na verdade, poderia ser, por exemplo, o 2 de ouros). Coloque essa carta debaixo do valete de copas e debaixo do verdadeiro 10 de paus e, a seguir, peça ao seu amigo para procurar e tirar o 2 de ouros...

Desse modo, você recomeça a manobra anterior, repetindo-a quatro a cinco vezes. Quando achar que o jogo já



durou bastante, pegue o monte de cartas — incluindo desta vez o valete de copas — e mande cortar quantas vezes quiser. Então, coloque as cartas sobre a mesa, abertas e uma a uma. Elas se seguirão bem na ordem: valete de copas, 10 de paus, 2 de ouros... etc. Seu amigo não vai nem acreditar. Mas, por nada deste mundo, aceite recomeçar!...





OS TRUQUES DO TIO PATINHAS (COM MOEDAS, É CLARO!)

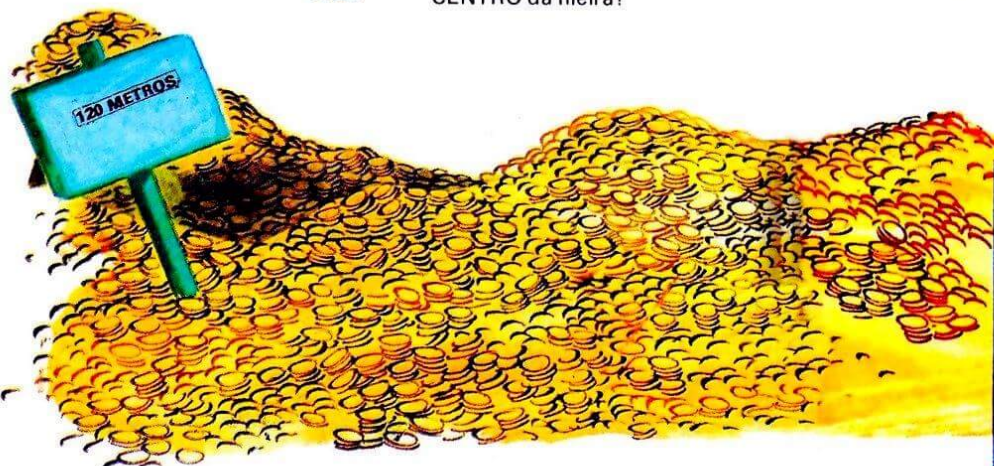
Este truque foi inventado por Tio Patinhas, evidentemente, e é recomendável que seja realizado com moedas antigas de centavos, para ter mais graça. Ponha três moedas sobre a mesa: duas de 5 centavos e uma de 10 centavos, de modo que a moeda de 10 centavos se encontre na mesma linha das outras duas, mas no meio delas. Depois, peça para alguém tornar a moeda de 5 centavos da DIREITA — sem tocá-la — a moeda do CENTRO da fileira!

Talvez você tope com alguém esperto que perceba a coisa e banque o desmancha-prazeres. Mas a maioria dos voluntários vai ficar atenta para a moeda da direita, sem descobrir a solução que, no entanto, é muito simples. Basta que você desloque a moeda de 5 centavos da ESQUERDA, colocando-a atrás da moeda da direita; assim, esta fica sendo a moeda do meio!

E aqui está outro número que também pode fazer muito sucesso, contanto que você tome alguns cuidados. Pegue um copo comum, de preferência grosso. Um bom papel de carta — que é mais resistente — serve, ao contrário do papel-jornal, que é muito fraco

para agüentar o peso. Coloque sobre o copo uma folha de papel recortada para cobrir a abertura sem ultrapassar exageradamente o contorno. Agora, coloque uma moeda de 5 centavos — ou de 10 — no meio do papel e peça a alguém para fazer a moeda cair no copo. Mas não é permitido tocar no papel, na moeda ou no próprio copo!

É difícil? Nada disso! Quando todo mundo tiver — em vão — quebrado a cabeça, você acende um fósforo e queima o papel: o resultado não falha! Porém, tome cuidado para não ter que chamar os bombeiros. Se você não conseguir moedas de centavos, use moedas de 5 e 10 cruzados.



O BARBANTE INTERMINÁVEL

Pegue 6 m de barbante comum — nem muito grosso nem muito fino — e faça duas alturas, uma de 5 m e a outra de 1 m. Faça um nó na ponta do pedaço mais comprido e enrole com cuidado (comece pelo nó) no bolso interno direito de seu casaco. Passe a outra ponta na manga direita para que alcance sua mão e você possa segurá-la, disfarçadamente, entre o polegar e o indicador. Agora, pegue, entre o polegar e o indicador da mão esquerda, o outro pedaço de barbante — o

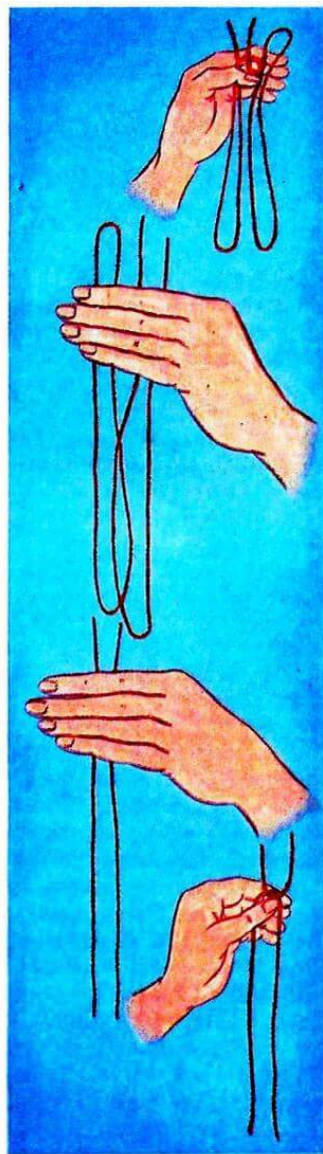
mais curto — e mostre bem ao público. Sua mão direita pega agora a ponta do barbante curto — o que fica pendurado — trazendo-a em direção à mão esquerda, que faz de conta que vai pegar (fig. 1). Na verdade, isto não ocorre. O que ela apanha é o pedaço de barbante comprido, preso na mão direita. É a mão direita que pega a ponta do barbante curto, segurando-a firmemente (fig. 2) enquanto a esquerda continua puxando e extrai, misteriosamente, o barbante que forma, agora, um grande anel. Quando o nó, saindo de seu bolso, chegar à sua mão direita, segure firme do mesmo jeito que reteve o outro barbante.



O BARBANTE INCORTÁVEL

Coloque um barbante na mão esquerda como indica o desenho do alto. Observe o artifício que o espectador (2.ª ilustração) não perceberá. Vai parecer que você está segurando duas alturas de barbante, com uma cortada na sua ponta. Na verdade, trata-se de um único comprimento, formando dentro da sua mão uma laçada que seu polegar dobrado segura firme. Agora, peça a alguém que corte a laçada que aparece acima da sua mão, e solte, ao mesmo tempo, a outra ponta. Vai parecer que o barbante foi totalmente cortado. E não foi! Chegou a hora de você mostrar que é "o bom". Diga qualquer coisa e, enquanto dobra rapidamente o barbante na sua mão fechada, dê sumiço, na outra mão, no pequeno barbante com o qual fez o truque.

Agora, reabra a mão e mostre, para espanto geral, que o barbante aparentemente cortado está intato. A única coisa chata é se houver algum "Tio Patinhas" por perto, que perceba que estão faltando, na realidade, uns 2 ou 3 cm da parte cortada!





DÊ UM BELISCÃO ... MAS NÃO DÊ RISADA!

Depois de escolher uma pessoa para coordenar o jogo — a não ser que alguém se apresente voluntariamente — a assistência senta-se, formando um círculo fechado. Ao sinal (já combinado) do coordenador, um dos jogadores, escolhido por sorteio, dá um beliscão no nariz do seu vizinho — de leve, é claro. Em seguida, a pessoa beliscada faz o mesmo com seu vizinho da esquerda, ao mesmo tempo em que faz uma careta ou diz algo bem gozado para o vizi-

nho dar risada. E assim por diante, mas cada vez mais rápido. O objetivo do jogo é fazer rir quem recebeu o beliscão, que deve pagar uma penalidades (Antes de começar, é bom estabelecer as penalidades). Se apesar de tudo, nada acontece e todos continuam sérios, o coordenador tem o direito de intervir e beliscar, com os dedos sujos de carvão ou batom, o nariz de um jogador escolhido ao acaso. E cuidado para não ser o primeiro a dar risada, senão... vai pagar a penalidade! (É o tipo da brincadeira em que a Clarabela sempre se estrepa... porque ela já começa a rir antes mesmo de levar o beliscão!)

INVENTOS & INVENTORES



TEAR E TECELAGEM



Se você examinar sua roupa com uma lente de aumento, vai notar que o tecido é composto de fios horizontais e verticais que se entrançam.

O processo de tecelagem é relativamente simples. Imagine dez fios de barbante bem esticados, verticalmente, e numerados de 1 a 10. Agora levante todos os fios da esquerda para a direita. A seguir abaixe os pares e levante os ímpares. E passe o mesmo fio, horizontalmente, da direita para a esquerda. Agora os pares novamente e o fio horizontal outra vez da esquerda para a direita. Depois ímpares e direita—

esquerda. E assim por diante... Se você levar esse trabalhinho adiante, conseguirá tecer uma faixa.

Esse é o processo do mais primitivo tear, que já era empregado em 3000 a.C. O Egito foi um dos primeiros países a usá-lo para tecer lenços de linho. O linho, aliás, foi a primeira fibra empregada na tecelagem, seguida depois pela lã.

Somente em 1784 a humanidade daria um grande passo em matéria de tecelagem: é que nesse ano o inglês Edmund Cartwright inventou o tear mecânico. Ele levantava automaticamente os fios indicados e

passava a **lançadeira** com o fio transversal (a **trama**). Esse tear podia ser manejado por um homem só, pois a máquina fazia o serviço de muitos.

Por isso até provocou uma séria crise de desemprego em toda a Inglaterra,

causando uma onda de protestos, greves e incêndios por parte dos trabalhadores prejudicados. Mas com o tempo tudo se acomodou. O tear mecânico estendeu-se por toda a nação e, depois, por todo o mundo.

A AGULHA, ESSA DESCONHECIDA



Na Era Paleolítica (primeiro período da Idade da Pedra) as roupas eram feitas de peles costuradas junto com o couro de animais. Isto acontecia no norte da Europa. Faziam buracos nas peles e, para costurá-las, era usado um instrumento parecido com a nossa agulha de crochê. No sudeste da Europa foram encontradas agulhas feitas de pequenos ossos,

dessa mesma época.

O aperfeiçoamento da agulha só viria na Idade Média, com a agulha de ferro. Ela surgiu no século XVI, na Inglaterra. Entretanto, a costura continuou sendo feita a mão, ou em velhas máquinas de tecer. Por fim, no século XVIII, a agulha teve sua capacidade multiplicada com a invenção da máquina de costura.

O MORCEGO SUGERIU O RADAR

Como vocês sabem, o morcego é um mamífero alado, de hábitos noturnos e quase ceguinho. Como faz, então, para enxergar seu caminho? Ele emite ondas de ultra-sons (isto é, sons agudíssimos) que são rebatidos (como o eco) por qualquer objeto que esteja à sua fren-

te; assim, percebe logo se há algum obstáculo adiante e se desvia. Engenhoso, não? Pois o sistema empregado pelo **radar** é semelhante, só que, em vez de ultra-sons, utiliza ondas de rádio, isto é, vibrações eletromagnéticas.

Durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945),

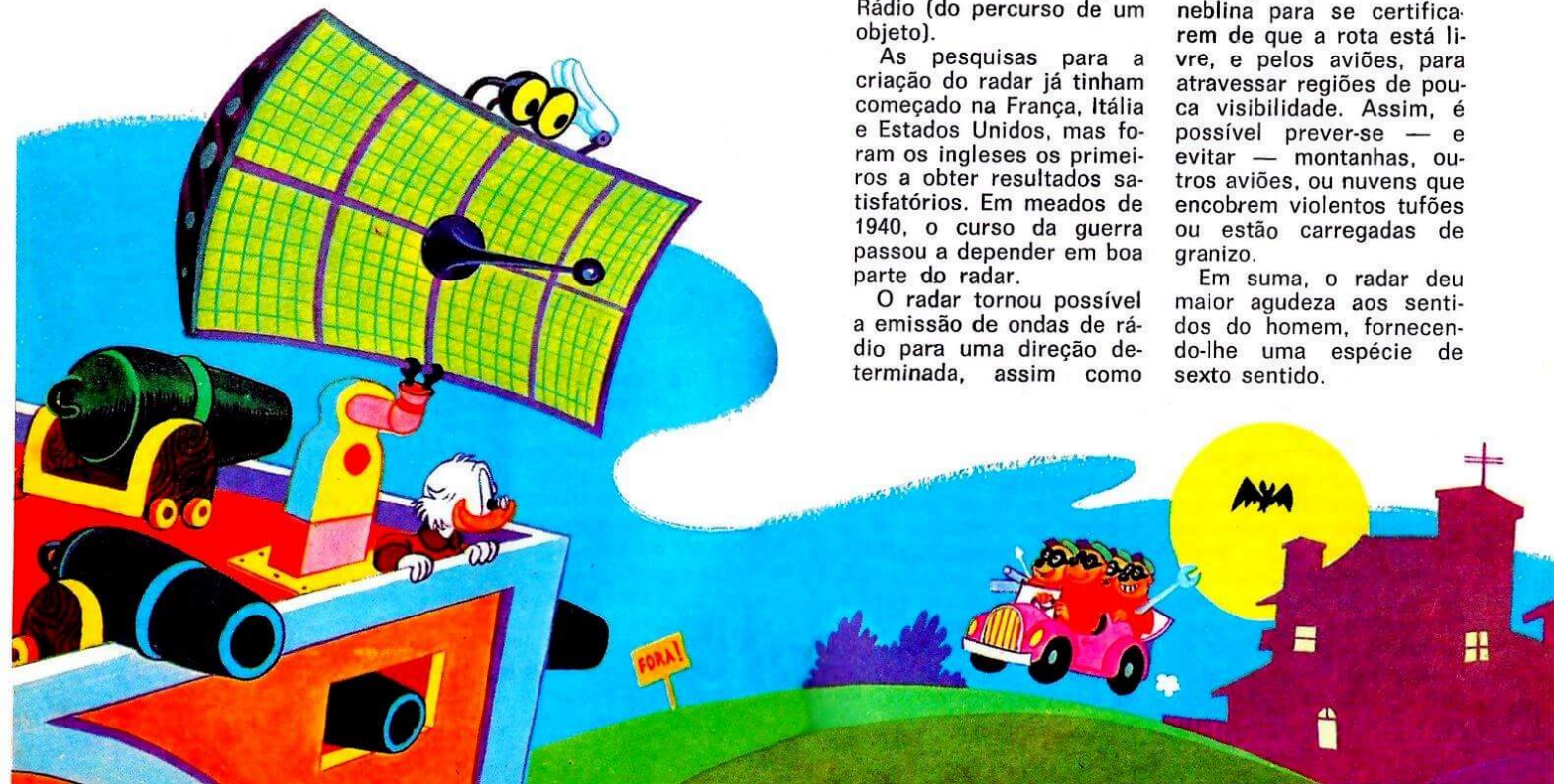
quando a Inglaterra sofria pesados bombardeios da força aérea nazista, os aviões desta tiveram que enfrentar uma arma misteriosa que permitia ao serviço de defesa britânico prever sua chegada, localizá-los e fazer o contra-ataque; era o radar. Seu nome é a abreviatura de **Radio Detection and Ranging**, que significa Detecção e Rastreamento pelo Rádio (do percurso de um objeto).

As pesquisas para a criação do radar já tinham começado na França, Itália e Estados Unidos, mas foram os ingleses os primeiros a obter resultados satisfatórios. Em meados de 1940, o curso da guerra passou a depender em boa parte do radar.

O radar tornou possível a emissão de ondas de rádio para uma direção determinada, assim como

"ouvi-las", isto é, detectá-las quando essas ondas são refletidas por um obstáculo encontrado em seu percurso... exatamente como fazem os morcegos emitindo ondas de ultra-son. Além disso, o radar permite medir a distância do objeto detectado pelas radioondas, estabelecer sua direção e sua velocidade. Por isso o radar é empregado por navios na neblina para se certificarem de que a rota está livre, e pelos aviões, para atravessar regiões de pouca visibilidade. Assim, é possível prever-se — e evitar — montanhas, outros aviões, ou nuvens que encobrem violentos tufões ou estão carregadas de granizo.

Em suma, o radar deu maior agudeza aos sentidos do homem, fornecendo-lhe uma espécie de sexto sentido.





O radar (veja o tópico anterior) tem um irmão chamado **sonar**. O sonar foi aperfeiçoado por uma equipe de cientistas ingleses em 1939, tendo sido também muito utilizado na Segunda Guerra Mundial. A função do sonar na água é a mesma do radar no ar. A diferença é que o sonar não emite on-

das eletromagnéticas como o radar, pois estas não se propagam na água. Em vez disso, a emissão do sonar é de ondas mecânicas ultra-sonoras. Os ultrassons são emitidos por um **projektor** especial e, quando encontram um obstáculo, refletem-se nele e voltam ao ponto de partida. Essa viagem de ida e

volta é que permite determinar a presença do objeto e sua distância. Essa distância é calculada pelo tempo que a onda sonora leva para chegar até o obstáculo e retornar ao ponto de partida.

É possível também conhecer-se o **tipo** de obstáculo encontrado: para isso usa-se o **hidrofone**, uma

espécie de microfone ultra-sensível mergulhado na água. O engraçado é que, assim como o morcego já tinha "sugerido" o radar, o golfinho é que "inventou" o sonar, pois ele emite ultra-sons debaixo da água, para se orientar. E o sonar nada mais é que uma cópia artificial dessa idéia!...

LÁPIS, CANETA, TINTA & CIA.



As primeiras tintas para escrever surgiram cerca de 2 500 anos antes de Cristo, usadas pelos chineses e egípcios. Eram feitas de cola ou borracha misturadas com água. Substâncias extraídas de plantas ou animais também serviam para se fazer tinta. A tinta de hoje é composta de um pigmento e um líquido no qual o pigmento é dissolvido (pigmento é uma substância corante). No papel, a tinta seca sob a ação do oxigênio do ar, ou por evaporação do solvente da tinta, deixando uma película fina que adere à superfície.

Na Idade Média usavam-se pequenos discos preparados com carvão mineral para **grafar** (escrever), que

passaram a ser conhecidos como **grafite**. Pelo ano de 1500 apareceram na Inglaterra estiletes feitos com grafite natural. Eram mais cômodos para o desenho, mas sujavam as mãos do desenhista. Então surgiu a idéia de revesti-los com uma cobertura de **lápiz** em 1662, na Alemanha. O francês Conté aperfeiçoou o lápis, usando uma massa de argila e grafite, misturada com água. Esta pasta era prensada, formando fios como os de macarrão. Levando-os ao forno, Conté conseguiu vários graus de dureza do lápis. Em 1839 o alemão Johann Faber melhorou o sistema de Conté, utilizando máquinas para as diversas etapas do fabrico do lápis.



A **vovó** das canetas-tinteiro foi criada pelo americano Lewis Edson Waterman. A parte final da caneta podia ser desatarraxada e ali era introduzida a tinta por meio de um conta-gotas. No início do século XX surgiu a caneta que era enchida por sucção: para **chupar** a tinta, era usado um êmbolo. Depois surgiu o reservatório de borracha. A pequena alavanca viria em 1908. E a caneta com o tubo pelo qual passa a tinta só apareceu em 1952.



A **caneta esferográfica**, ou seja, a caneta com ponta de esfera, foi patenteada em 1880 (isto significa que a Lei Áurea já poderia ter sido assinada com uma esferográfica...). Mas ela só foi utilizada em larga escala após a Segunda Guerra Mundial. A minúscula esfera que lhe dá o nome fica presa numa espécie de alvéolo (cavidade). As bordas desse encaixe circundam a esfera a 0,12 mm além da circunferência; desse modo a esfera não pode escapar da ponta da caneta, mas gira livremente. Ao girar, ela apanha a tinta que vem do canal de alimentação, no interior da caneta.

A esferográfica acabou com a necessidade do tinteiro e mata-borrão. Com ela, sem os problemas dos borrões, você pode traçar uma linha de quase 3 quilômetros!

DZIIIIIIIIII

MOTOR A EXPLOÇÃO COMO FUNCIONA?

Muitas pessoas sabem dirigir um carro, mas nem todas sabem o que faz o carro se movimentar. Por isso, o professor Pardal fez questão de explicar aqui o funcionamento de um motor a explosão.

Quando o motorista dá a partida no motor, o combustível, que está no tanque, vai para o carburador, através de um cano.

No carburador, ela recebe uma certa quantidade de ar, pulverizando-se e formando uma mistura. Essa mistura ar-combustível é injetada num cilindro fechado e, depois, é incendiada por uma faísca elétrica, produzida pela vela de ignição. Esta é a chamada explosão de combustível.

Dentro do cilindro há um pistão. O calor do gás que explodiu aumenta a pressão no cilindro e empurra o pistão para baixo.

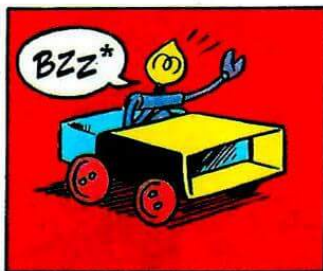
Uma boa parte dos carros tem quatro cilindros (como o da ilustração) e também quatro pistões,

que trabalham num movimento ritmado de sobe-desce, dando sincronia ao motor.

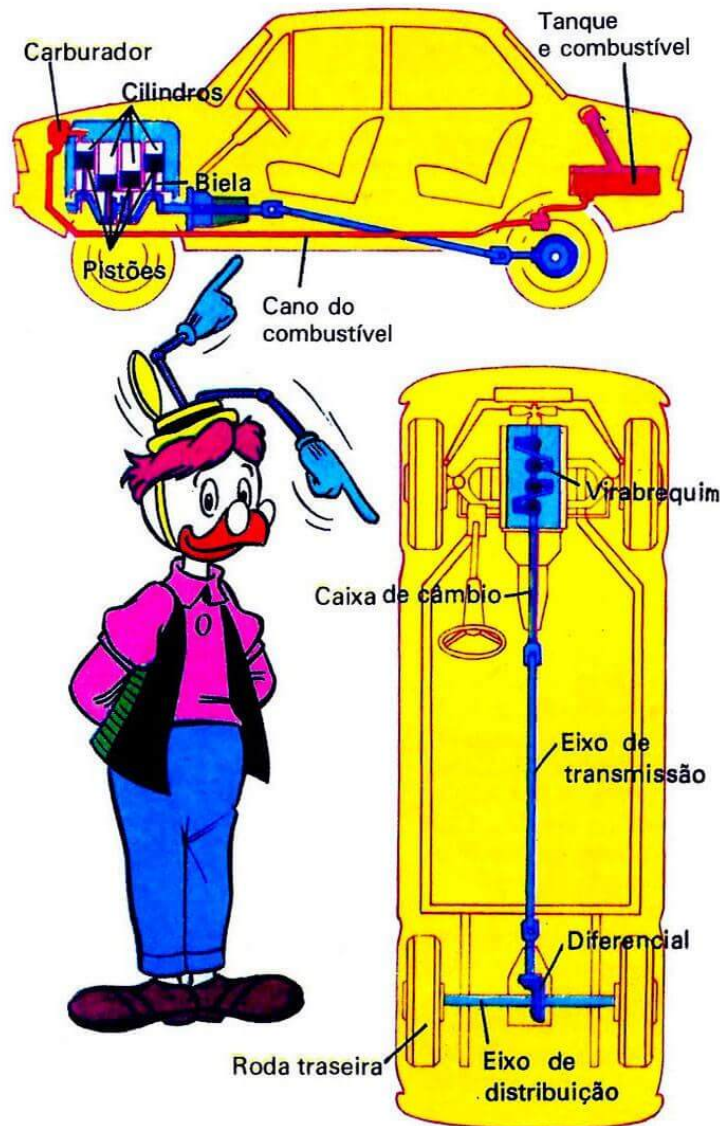
Esse movimento dos pistões faz girar, através de uma biela, o virabrequim, que é o eixo de manivelas do motor.

Quando o motorista engata uma marcha, o virabrequim liga-se à caixa de câmbio e ao eixo de transmissão, fazendo, assim, esse eixo virar.

O eixo de transmissão, por sua vez, transmite a rotação ao diferencial, que faz as rodas andarem e, conseqüentemente, o carro andar.



*** Tradução:** Agora, veja as ilustrações para entender melhor!



A ORDEM É ECONOMIZAR!

Tio Patinhas sempre economizou combustível, mesmo quando ele era barato. E, tempos depois, quando estourou a crise de combustível no mundo todo, quem foi esperto como Tio Patinhas, passou a adotar estas regras:

1 - Alinhar corretamente as rodas do carro e manter os pneus bem calibrados, de acordo com as recomendações que constam no manual do proprietário.

2 - Todo automóvel possui um manual de conservação que indica qual o peso máximo de carga que o veículo suporta. Quando esse limite é ultrapassado, o motor consome mais combustível.

3 - Os freios devem estar bem regulados e o motorista deve evitar freadas bruscas porque, a cada freada, é necessário engatar-se novamente as primeiras marchas que gastam mais combustível. Para evitar freadas bruscas, o ideal é manter uma

velocidade constante, mesmo que seja baixa.

4 - A regulagem do motor e o estado das velas e dos filtros de ar devem ser checados com frequência.

5 - Ao dar a partida, o acelerador deve ser pressionado vagarosamente e não deve chegar até o fundo.

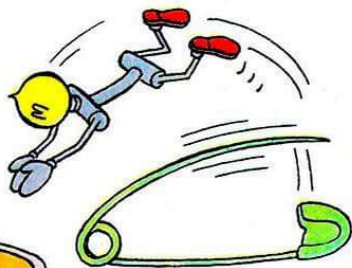
6 - Além de 100 km por hora, a resistência do ar aumenta e o motor faz um esforço maior para rompe-la. Velocidades muito altas ou muito baixas gastam mais combustível.

7 - As marchas não devem ser "esticadas", isto é, devem ser mudadas no momento certo.

8 - Um escapamento aberto esvazia o bolso do motorista, pois ele é inconscientemente levado a dirigir em velocidade excessiva.

9 - Para economizar combustível, depois de ter-se adotado as regras acima, só mesmo participando da Campanha do Transporte Coletivo, o que é uma ótima idéia!

ALFINETE DE SEGURANÇA

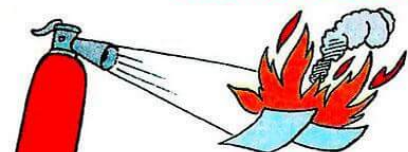


O alfinete já era conhecido por volta do ano 2000 a.C., na chamada Idade do Bronze. Na Antiguidade as vestimentas não eram costuradas. A roupa consistia num grande pano

que envolvia todo o corpo e era preso no peito ou no ombro.

Os alfinetes retos já eram usados pelos sumérios, mas uma idéia simples e genial o aperfeiçoou: foi dobrado e teve sua ponta protegida e presa a um aro. Os primeiros alfinetes de gancho eram de bronze ou ferro; depois foram embelezados com marfim, coral, pérolas e ouro. Belíssimos exemplares de alfinetes gregos do século VII a.C. existem até hoje.

EXTINTORES DE INCÊNDIO



Os primeiros extintores de incêndio surgiram no século XV. Mas os de hoje são mais aperfeiçoados e de vários tipos. Alguns são para apagar incêndios em madeira, papel ou tecidos. Outros para incêndios de origem elétrica.

O extintor que utiliza água só apaga fogo em madeira, papel ou tecidos. Para incêndios em óleo,

gás, ou de equipamentos elétricos, usa-se o extintor de **dióxido de carbono**, que afasta o oxigênio e assim apaga o fogo.

Outro extintor é o tipo **foamite**: o **bicarbonato de sódio** e o **sulfato de alumínio** são misturados com água e produzem uma espuma que apaga fogo em madeira ou petróleo. E ainda existe um tipo que lança uma espécie de poeira à base de bicarbonato de sódio e serve para apagar fogo em óleo, gás ou equipamentos elétricos.

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



O NAVEGANTE SOLITÁRIO



Era uma bela tarde de verão. Mickey foi com seus sobrinhos Chiquinho e Francisquinho mais o Pateta, até a represa. Em dado momento, viu o Pateta empurrando um velho bote até a água, ajudado pelos dois garotos.

— Que vai fazer, Pateta? — perguntou Mickey.

— Vamos brincar de “navegante solitário”.

— Ah, ah! — riu Mickey. — Nunca vi navegante solitário tão acompanhado! Você sabe o que é “navegante solitário”, Pateta?

Pateta não sabia.

— Navegante solitário é uma espécie de aventurei-

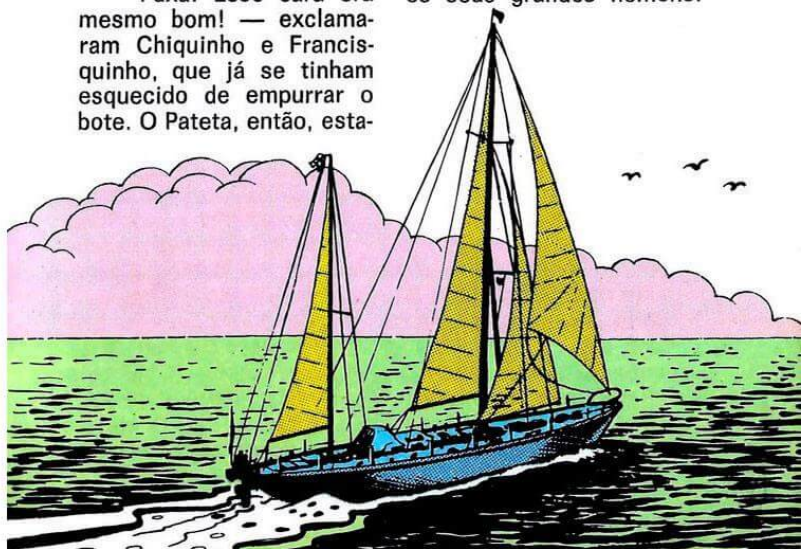
ro — explicou Mickey. — É um marujo que gosta de enfrentar o mar sozinho, em barcos de poucos recursos, apenas por espírito de aventura. Um dos mais famosos navegantes solitários foi o inglês Francis Chichester. Em 1966 ele pegou um frágil veleiro e deu a volta ao mundo, cruzando as mais perigosas regiões oceânicas do mundo. A passagem de retorno pelo cabo Horn, terminando em Plymouth, completou essa viagem de circunavegação. Chichester enfrentou perigos e contratempos de toda sorte: faltar de equipamento, tem-

pestades, doença, um dente quebrado, solidão, medo, fadiga. Além de tudo isso, Chichester ainda disputava uma corrida contra o tempo: ele queria fazer a viagem em menos dias que outros navegantes anteriores. Pois o destemido inglês superou todos os obstáculos nessa viagem de 28 500 milhas marítimas, ou seja, 52 782 quilômetros. Venceu, inclusive, a “corrida contra o tempo”: o último navegante que tentou a mesma viagem tinha levado quase três anos para completar a volta; Chichester fez o mesmo percurso em 225 dias! Sua viagem começou em agosto de 1966 e terminou em maio de 1967.

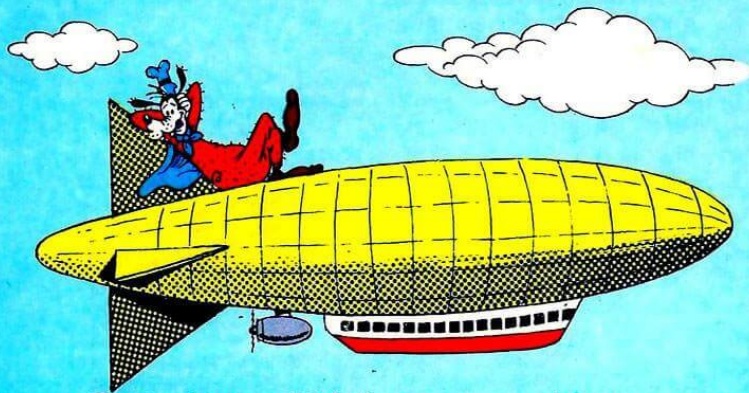
— Puxa! Esse cara era mesmo bom! — exclamaram Chiquinho e Francisquinho, que já se tinham esquecido de empurrar o bote. O Pateta, então, esta-

va boquiaberto...

— E tem mais ainda — prosseguiu Mickey. — Ele bateu uma série de recordes: **velocidade** — 126 milhas marítimas por dia, isto é, 230 quilômetros; **maior distância percorrida sem escala** — 14 200 milhas marítimas (22 850 km), da Inglaterra à Austrália; **tamanho da embarcação** — 53 pés (17,50 metros); **idade do capitão** — 66 anos. Por tudo isso, Francis Chichester foi armado cavaleiro pela rainha Elizabeth II. É a homenagem que a Inglaterra presta a todos os seus grandes homens.



A TRAGÉDIA DO "ZEPELIM"

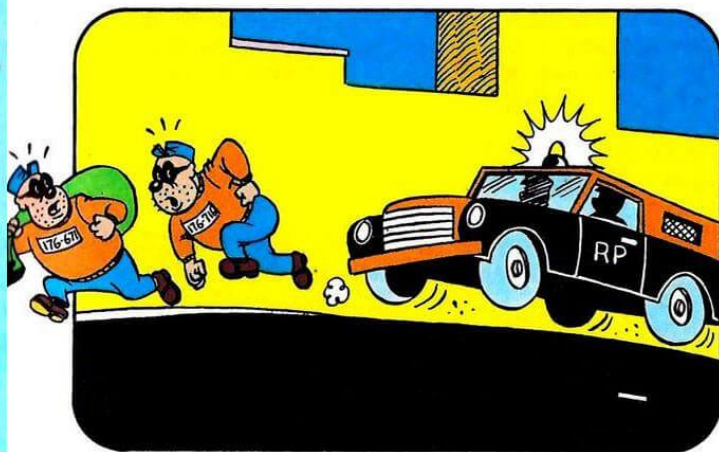


O gigantesco dirigível LZ-129 "Hindenburg" foi uma das maravilhas da técnica alemã. Mais conhecido popularmente como "zeppelin", em homenagem ao seu criador, o conde Von Zeppelin, esse aparelho tinha 245 m de comprimento e uma estranha e majestosa forma de charuto. Tinha uma carcaça de alumínio entelada e era sustentado no ar por 200 000 m³ de hidrogênio e impulsionado por quatro motores diesel Mercedes-Benz de 1 100 HP. Desenvolvia uma velocidade de até 135 km/h. Saindo da fábrica em 1936,

a aeronave inaugurou o serviço aéreo de passageiros entre a Alemanha e os Estados Unidos.

Na noite tempestuosa de 6 de maio de 1937 o "zeppelin" preparava-se para aterrizar em Nova Jersey com 97 pessoas a bordo. Numa das últimas manobras de pouso, iniciou-se um incêndio e grande quantidade de hidrogênio, gás altamente inflamável, consumiu a tragédia: 36 mortos, entre passageiros e tripulantes. Foi a primeira catástrofe da aviação comercial, que abalou e enludou o mundo.

VIATURAS POLICIAIS



A velocidade é também uma das armas da polícia. Ela precisa chegar rápido ao local a que foi chamada, seja para uma investigação, seja para prender um criminoso. Na verdade, suas missões não têm conta. Por isso a polícia usa vários tipos de veículos, conforme o caso.

Cada Estado no Brasil adota cores diversas nos veículos policiais. A Polícia Civil de São Paulo pinta suas viaturas de branco e preto e a Polícia Militar usa as cores: cinza para os serviços gerais; laranja e preto na Radiopatrulha; amarelo e preto na Polícia Rodoviária; branco e ama-

relo no policiamento do trânsito urbano (Detran).

Para os serviços de investigação, as viaturas têm as cores comuns de um carro qualquer e suas chapas são particulares.

Outras viaturas policiais:

Polícia Técnica: branco e preto, geralmente peruas. Aparelhamento: máquinas fotográficas, holofotes, material para colher impressões digitais etc.

Serviço de Comunicação do Dicom (Divisão de Comunicação): ônibus adaptado, com aparelhagem de radiotransmissão-recepção.

Viaturas para dispersar multidão: carros de cho-

que (apelidados de "tatus" ou "brucutus"), carros-tanques (dispersão com jatos de água). São viaturas semiblandadas.

A polícia usa, enfim, os

mais variados tipos de veículos, empregando também helicópteros. Estes aumentam a capacidade de atuação da polícia, com maior eficiência nos seus serviços.

IMPRESSÕES DIGITAIS

O sistema de **identificação datiloscópica** (do grego **dactylos** = dedo) foi adotado no Brasil em 1905. É o de Juan Vucetich, técnico iugoslavo que viveu na Argentina.

Pela classificação de Vu-

cetich, as impressões digitais obedecem a quatro tipos-padrão: 1) **arco** — ausência de delta, com linhas indo de uma a outra borda do dedo sem formar ângulo; 2) **presilha interna** — um só delta, à direita

do datilograma (impresão do dedo); 3) **presilha externa** — um só delta, à esquerda do datilograma; 4) **verticilo** — dois deltas, um à direita, outro à esquerda.

O modelo anteriormente usado de cédula de identidade trazia a **fórmula datiloscópica** do indivíduo. Digamos, E-2443, A-4211. Que significava isto? Que essa pessoa tinha, na mão direita: polegar, presilha externa; indicador, presilha interna; médio e anu-

lar, verticilos; mínimo, presilha externa. Na mão esquerda: polegar, arco; indicador, verticilo; médio, presilha interna; anular e mínimo, arcos.

A divisão das impressões nestes quatro tipos básicos facilita a classificação. Claro que muitas pessoas podem ter a mesma fórmula datiloscópica, mas, nesse caso, o exame de detalhes secundários da impressão diferencia os indivíduos, identificando cada um deles.





ESPIÕES FAMOSOS

HARRY PALMER

Cansado dos exageros de James Bond, que parece nunca errar, o autor norte-americano Len Deighton criou um personagem que é quase o contrário de 007. Em vez de ser um super-homem, o agente **Harry Palmer** é um homem comum, com seus erros e fraquezas. Ficou conhecido em 1962, com "O arquivo Ipccress", livro que vendeu dois milhões e meio de exemplares e foi transformado em filme.

Harry Palmer é um espião que usa óculos e guia um velho Ford, em vez de uma Aston Martin "envenenada" como a de James Bond. Ele é tão normal que pode até se dar ao luxo de... sentir medo! Suas aventuras passam-se em diversas cidades do mundo e apresentam muita informação verídica. Você o encontrará... cozinhando ou viajando de ônibus, num destes livros: "Sob o Sino de Aquário", "Funeral em Berlim", "O Preço da Morte", "Um Lugar Caro para Morrer", "O Cérebro de um Bilhão de Dólares".



O DINHEIRO DA MESADA



NADA COMO NADAR EM DINHEIRO



Quando a gente se refere a um homem muito rico, costuma-se dizer que ele está **nadando em dinheiro**. Pois bem: Tio Patinhas, além de ser multi-quaquilionário, nada efetivamente em dinheiro. É um dos velhos hábitos que ele observa diariamente para ter mais disposição para o trabalho. O grande prazer dele é, ao acordar, lavar o rosto e escovar os dentes, pular da plataforma, mergulhar na grande piscina de cinti-

lantes moedas e, com largas braçadas, alcançar a outra margem. Imaginem vocês que o excêntrico quaquilionário chega até a praticar caça submarina à moda dele.



Edgar, o mordomo de Tio Patinhas, até hoje não entendeu como o patrão consegue mergulhar na pilha de dinheiro. O Donald fez isso uma vez e quase quebrou o pescoço, além do que ganhou enorme "galo" na cabeça.

Os Irmãos Metralha, então, no dia em que conseguiram entrar na caixa-forte de Tio Patinhas, ficaram fascinados ao ver aquele montão de dinheiro. Sem mais nem menos, precipitaram-se na piscina. Adivinhem o que aconteceu: um desmaiou ao cair de cabeça, outro deslocou o pescoço, outro torceu a espinha, e assim por diante. Mas o pior não foi isso. Quando deram pela coisa, viram que não havia como sair da piscina, pois o nível do dinheiro, nesse dia, estava um tanto baixo, já que Tio Patinhas tinha retirado vinte toneladas para limpeza e polimento; e os bandidos não puderam escalar as altas paredes. Assim, a polícia chegou e os desastrados banhistas foram todos dar com os costados na cadeia.

Como Tio Patinhas



consegue mergulhar na piscina de moedas? Como pode ele nadar em dinheiro?

Tio Patinhas nunca revelou esse segredo a ninguém. Talvez nem ele próprio saiba o porquê desse fenômeno. Mas uma vez explicou a seus sobrinhos-netos Huguinho, Zezinho e Luisinho que só mesmo o pato mais rico do mundo poderia nadar em dinheiro. Suspeita-se, porém, que as minúsculas partículas de ouro que ele absorveu na roupa e na pele de tanto lidar com ouro e dinheiro tenha criado uma espécie de efeito lubrificante...



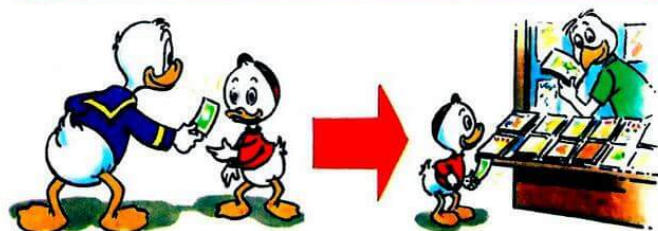
A VELOCIDADE DA MOEDA

A moeda é redonda para rolar — diz o gastador.

— Mas é chata dos dois lados para ser empilhada — retruca o Tio Patinhas.

Rolando ou empilhada,

toda moeda — ou mesmo nota — tem velocidade. Não é o tempo que ela leva para ir rolando de uma parede a outra; é quantas vezes ela muda de mão durante um certo tempo.



Huguinho recebeu a mesada do seu tio Donald. Na primeira esquina ele comprou algumas revistas e figurinhas. O moço da banca de jornais guardou o dinheiro recebido para comprar refrigerantes. Com esse dinheiro, o dono do bar que lhe vendeu os refrigerantes comprou pão para levar para casa. O padeiro acabou dando ao seu filho o mesmo dinheiro que recebeu. E o garoto comprou um ratinho branco do Huguinho.



Velocidade da moeda é isso: em um ano, por exemplo, ver quantas vezes o dinheiro troca de mão, em média. É a chamada velocidade de circulação da moeda, um assunto importante para os economistas, os homens que estão sempre descobrindo a maneira mais barata de se fazer coisas caras. Por isso eles estudam e acompanham a velocidade das moedas, mesmo das moedas empilhadas, que não têm velocidade nenhuma.

Mas fora essa veloci-

dade de circulação, a moeda tem também a sua velocidade de renda: é o tempo que ela leva para produzir mais dinheiro. Para calcular isso, os economistas dividem a moeda do país pela quantidade de dinheiro em circulação. Daí a um ano, dividem de novo. E ficam sabendo que o dinheiro levou um ano para provocar, digamos, 1% de renda. Nas fases de crescimento de um país, ela "corre" muito, mas quando o país está meio parado, ela "pára" também.



QUANTO VALE UM "STRADIVARIUS"?



O capitão Mobidique, de volta de uma de suas andanças pelos sete mares, trouxe um velho violino. Tio Patinhas logo se interessou e propôs comprá-lo. Discutiram acaloradamente, pois não entravam em acordo quanto ao preço.

QUERO
200!

150!

120!

E NEM UM
CRUZADO
A MENOS!

DOU
50!

55!

60!

E NEM UM
CRUZADO
A MAIS!

Acabaram fechando o negócio na base de oitenta. Mobidique saiu satisfeito, e Tio Patinhas também. O quaquilionário foi correndo mostrar o violino ao professor Ludovico, o sábio. Deveria ser um legítimo **Stradivarius**.

Vocês já ouviram falar no Stradivarius? São os violinos mais preciosos que existem no mundo. Foram feitos 250 pelo mestre Antonius Stradivarius nos anos 1700. O Fontana que pertenceu à princesa Fontana até fins do século passado, data de 1702 e é considerado o mais perfeito Stradivarius. Foi adquirido pelo grande violinista russo David Ojstrakh por 30.000 dólares. Quem o vendeu foi um colecionador genovês. Há até quem pague mais de 100.000 dólares por ele. Claro que Tio Patinhas não está entre essas pessoas.

Os Stradivarius mais caros foram construídos entre 1700 e 1710. Sobre esses fabulosos violinos, há uma história interessante passada no Brasil, em São Gonçalo, Estado do Rio. Do vigia de uma fábrica, o sr. Boto Melo comprou, em 1949, por 1.000 cruzeiros daquela época, para seu filho que iniciava seus estudos de violino, um legítimo Stradivarius de 1724. Por volta de 1954, teve uma oferta de 50.000 cruzeiros daquela época, mas ele recusou e não vendeu o velho instrumento. Só em 1959 o sr. Boto Melo ficou sabendo

da preciosidade que possuía.

Por causa do alto valor, muitos espertalhões já falsificaram esses violinos, vendendo gato por lebre. O valor de um Stradivarius — os mais perfeitos — pode, como dissemos, superar 100 mil dólares. Foi por isso que o tio Patinhas pagou 80 cruzados pelo velho violino trazido por Mobidique. Mas o professor Ludovico disse que não era um genuíno Stradivarius, deixando Tio Patinhas arrasado. Mas, como o rico pato nunca sai perdendo dinheiro num negócio, tomou uma providência.



TIPOS DE REMUNERAÇÃO

Remuneração é a paga de qualquer trabalho, atividade ou negócio. Já vimos o que é salário. A paga tem muitos outros

nomes, dependendo do tipo de trabalho e da qualificação profissional da pessoa que recebe. Por exemplo:



VENCIMENTOS

Salário de funcionário público.



SOLDADO

Ordenado dos militares.



CACHE

Paga de artista, por apresentação.



HONORÁRIOS

Pagamento dos profissionais liberais, principalmente médicos e advogados.



COMISSÃO

Parcela que um agente de negócios recebe nas vendas efetuadas por ele.



MESADA

Quantia que se dá mensalmente, em geral a um dependente.



SUBSÍDIOS

Ordenado dos parlamentares (senadores, deputados e vereadores).



RENTA

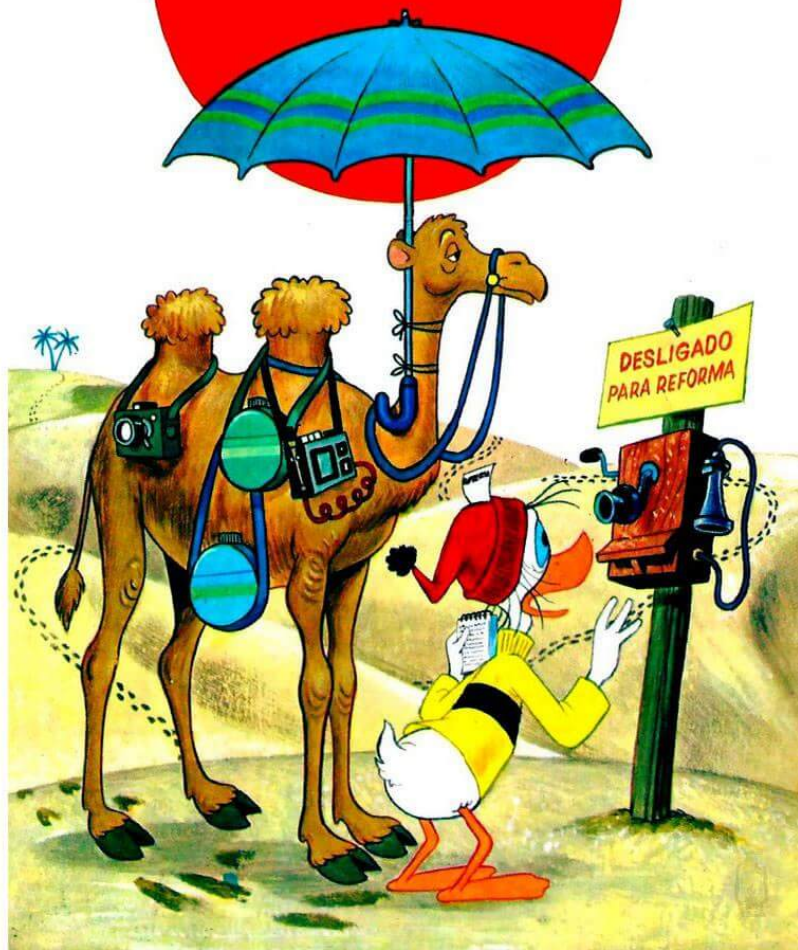
Quantia que se recebe periodicamente, proveniente de um capital aplicado.



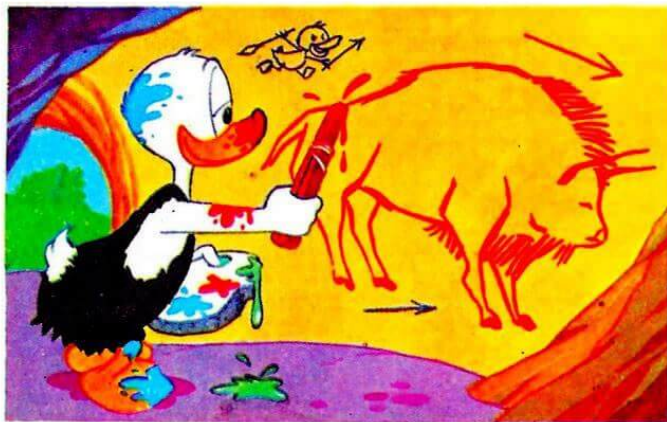
BICHO

Gratificação de um jogador de futebol profissional por vitória ou empate.

**FIQUE
LIGADO!**



A HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

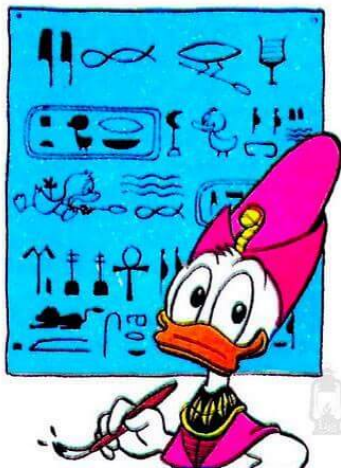


História em quadinhos... quando será que ela começou? Com a primeira história do Donald? Ou do Mickey? Não, muito antes, amigos... na era das cavernas!

Já na Pré-História o homem primitivo desenhava, nas paredes das cavernas em que morava, cenas de sua própria vida: homens armados de lança, correndo atrás de um bisonte. Eram desenhos contando uma história, a história de suas caçadas. Assim começaram as histórias em quadinhos.

Muito tempo depois, no Egito, sua escrita, os **hieróglifos**, já era uma mistura de letras e desenhos em continuação. Os monumentos egípcios trazidos pelo Império Romano — como a “Coluna de Trajano” —

hieróglifos, já era uma mistura de letras e desenhos em continuação. Os monumentos egípcios trazidos pelo Império Romano — como a “Coluna de Trajano” —



mostram, numa sucessão de desenhos feitos numa coluna de pedra, como o faraó construiu uma pirâmide para seu túmulo, glorificando seu governo. Essa historieta começa lá em cima e vem-se desenvolvendo até embaixo.

A história em quadinhos — ou **comics**, nos Estados Unidos, **bande dessinée**, na França, **fumetti** na Itália — surgiu, tal como a conhecemos hoje, com a invenção da imprensa.

Os primeiros jornais quase que só traziam texto; as ilustrações eram raras. O desenho era incluído ocasionalmente nos artigos e havia três tipos de ilustração: a caricatura, o desenho de um objeto ou retrato de uma pessoa e o que reproduzia, de maneira realista, o acontecimento descrito no texto.

A caricatura era quase sempre de caráter político, refletia a opinião do jornal sobre personalidades famosas ou fatos históricos.

A ilustração das reportagens ou narrativas reproduzia sempre o que estava contado no texto.

Quando a fotografia foi inventada, essa técnica antiga foi inteiramente modificada. Em 1886, o fotógrafo Nadar, do jornal francês

Le Figaro, sugeriu que as fotos do seu entrevistado fossem montadas na primeira página do jornal, numa série de instantâneos. Era a **dinamização da imagem** ao lado do **texto** que se iniciava.

Os editores dos jornais americanos começaram a notar que o público preferia os textos com imagens. As duas maiores empresas jornalísticas eram lideradas por Pulitzer e Hearst, nos fins do século XIX. Foi Pulitzer o primeiro a dar oportunidade a um desenhista de quadinhos. Chamava-se Richard Outcault, e passou a apresentar (no jornal **World**), **The Yellow Kid** (O Garoto Amarelo).



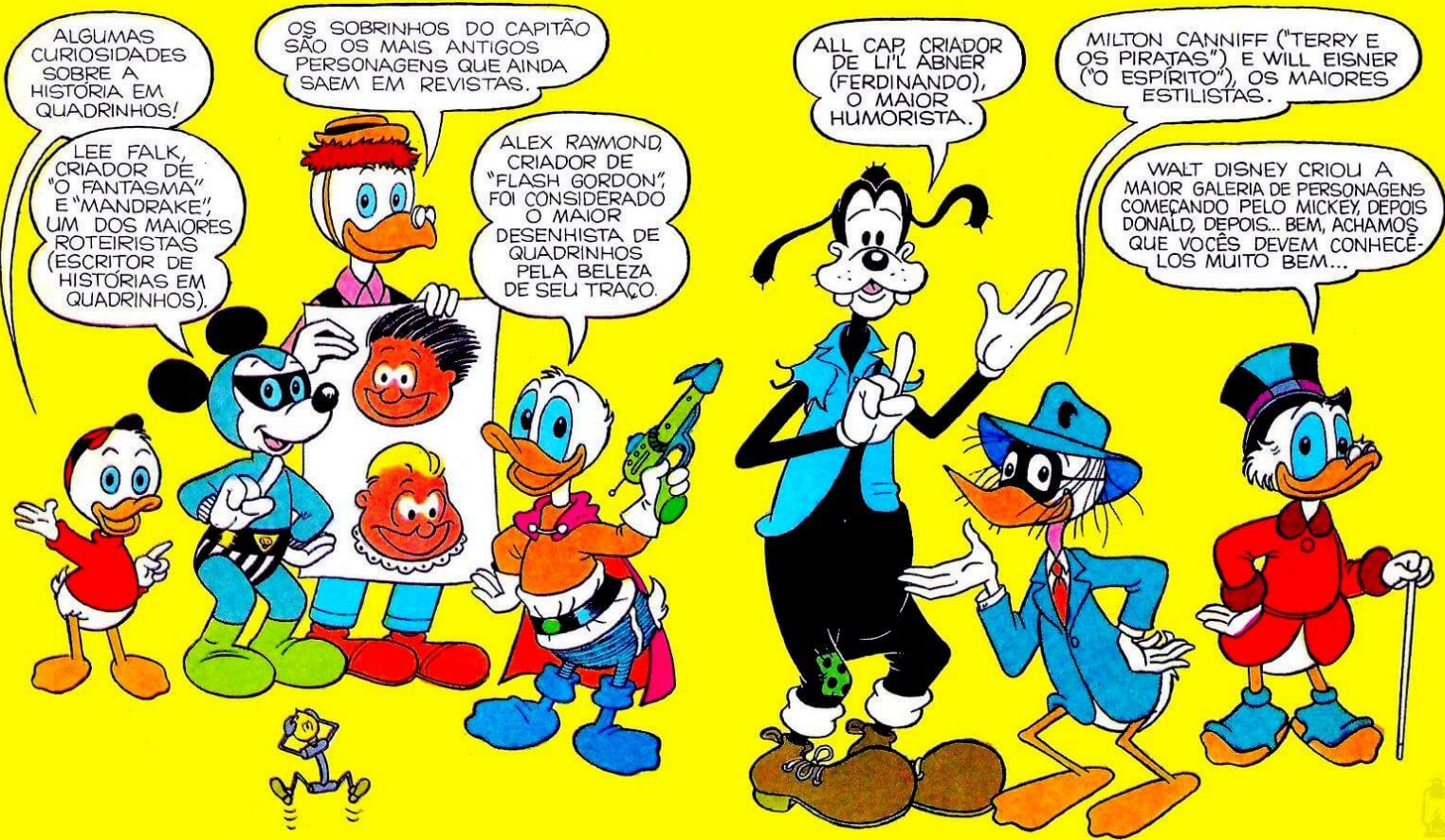
As aventuras desse personagem eram mostradas por meio de desenhos em quadros sucessivos. O que mais sensação causou foi o aparecimento do texto

dentro da própria imagem, circundado por um traço que se fechava apontando para a boca do personagem. Esse artista lançava, assim, em 1896, uma das

técnicas fundamentais da história em quadrinhos: o "balão".

Hoje a história em quadrinhos tomou conta do mundo inteiro e não só di-

verte crianças, jovens e adultos, mas também é estudada nos cursos de **comunicação**, ela que é um poderoso meio de comunicação pela imagem-texto.



REVISTAS DE QUADRINHOS NO BRASIL

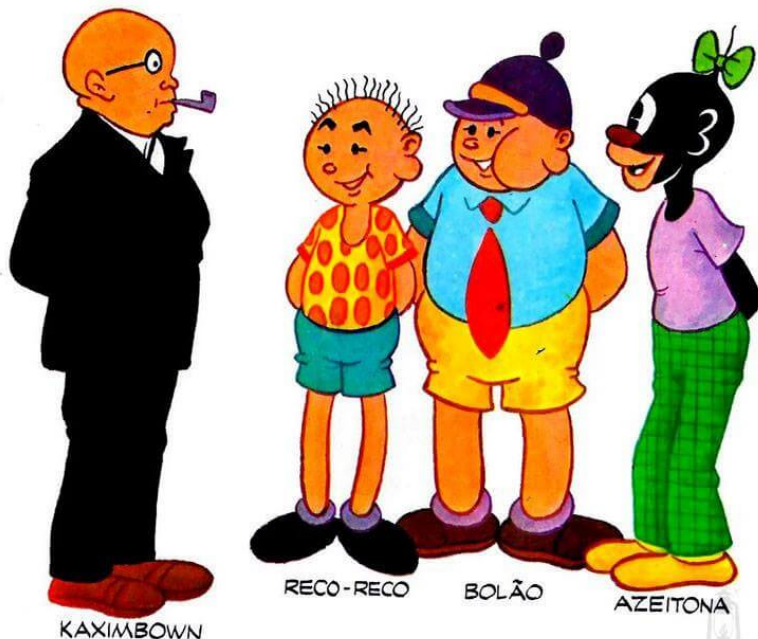
Pergunte ao vovô qual a revista infantil que ele lia em criança e você ouvirá um suspiro saudoso:

— Ah! Era *O Tico-Tico*!...

Foi a primeira revista do gênero no Brasil. Criada por Luís Bartolomeu de Sousa e Silva, apareceu em 1905. As histórias de Chiquinho e seu cachorro Jagunço ficaram tão populares que muitos a julgavam brasileira. Na verdade, era uma criação

dos americanos Richard Outcalt, Buster Brown e Tiger.

Os tipos nacionais surgiram com Luís Sá: Reco-Reco, Bolão e Azeitona; Max Yantok: Kaximbown, Pipoca, Pandareco e Pára-Choque; Théó: Tinoco, o caçador de feras; Osvaldo Storni: Pernambuco, o marujo; J. Carlos: Lamparina, Jujuba e Carrapicho. Estes e outros foram os precursores do gênero no Brasil.



KAXIMBOWN

RECO-RECO

BOLÃO

AZEITONA

Em março de 1934 Adolfo Aizen lançava no Rio de Janeiro o *Suplemento Juvenil*, inaugurando uma nova fase na história das histórias em quadrinhos no Brasil. O *Suplemento Juvenil* apresentaria Jim das Selvas, Flash Gordon, Mandrake, Dick Tracy, Tarzan, Príncipe Valente, Terry e outros heróis que logo caíram no gosto do público. Depois surgia, também no Rio, *O Globo Juvenil*, de Roberto Marinho, que lançou no Brasil Ferdinando, Brucutu, Zé Mulambo e outras grandes histórias. O *Gibi* viria mais tarde fazer companhia a *O Globo Juvenil*. Eram todas revistas semanais, com histórias em continuação. Mas isso iria mudar com o lançamento de *Gibi Mensal*, do Lobinho e outras, com his-

tórias completas. O *Gibi Mensal* marcou época, popularizando os quadrinhos de tal maneira que *gibi* acabou sendo sinônimo de revista em quadrinhos.

A *Gazetinha* apresentou o Fantasma, Brick Bradford, Ella Cinders e histórias nacionais de Messias de Mello, como Audaz, o demolidor.

Com o sucesso alcançado, Aizen fundou em 1945 a Editora Brasil-América (Rio), especializada em revistas em quadrinhos, publicando obras de José de Alencar e outros grandes escritores nacionais e estrangeiros em forma de quadrinhos. Lançou também as revistas *Mindinho*, *Batman*, *Tarzan*, *Tom & Jerry*; os heróis brasileiros Judoka e Capitão Atlas, e muitas outras atrações.



DONALD

FANTASMA

BRICK BRADFORD

Outras revistas apreciadas foram: *O Guri*, *Mirim*, *Sesinho* (editado pelo Sesi — Serviço Social da Indústria), *Vida Juvenil*, *Vida Infantil* etc.

Nos anos 50 a Editora La Selva, de São Paulo, contribuiu para o enriquecimento dessa galeria de revistas apresentando em quadrinhos ídolos populares do Brasil como: Fuzarca e Torresmo, Arrelia e Pimentinha, Mazzaropi, Oscarito e Gran-Otelo.

O ano de 1950 marca o aparecimento da Editora Abril, de São Paulo, no cenário, com o lançamento de *O Pato Donald*. Posteriormente, com a publicação de *Mickey*, *Zé Carioca* e outras revistas com os personagens criados pelo gênio de Walt Disney, a Abril escreve-

ria um capítulo importante na história das revistas em quadrinhos no Brasil. Em 1970, a empresa lançava a revista *Mônica*, com a popular personagem-título e todos os tipos criados e produzidos por Maurício de Sousa. Atualmente a Abril publica cerca de 30 revistas infantis em quadrinhos, que agradam também aos adultos.

Longo foi o caminho percorrido pelas revistas em quadrinhos para se afirmarem como veículos instrutivos de comunicação, e não apenas de caráter recreativo. Mas hoje as revistas brasileiras em quadrinhos empregam cada vez mais talentos brasileiros, criando, aos poucos, um estilo nacional nessa popularíssima forma de arte e comunicação de massa.



JORNAIS PIONEIROS DAS AMÉRICAS



O primeiro jornal que apareceu no continente americano foi o *Public Occurrences, both Foreign and Domestic* (*Ocorrências Públicas, tanto Locais como Estrangeiras*), editado em 1690 na cidade de Boston. Mas os americanos consideram o *Boston News Letter*, publicado em 1704, como o verdadeiro início do jornalis-

mo nos Estados Unidos.

Em segundo lugar vem a *Gaceta de Guatemala*, cujo aparecimento se deu em 1729, na Guatemala. No mesmo ano era lançado no Equador o primeiro número de *Primicias de la Cultura de Quito*. Em 1735 foi a vez da *Gaceta de Santa Fé y Bogotá*, *Capital del Nuevo Reino de Granada*, na Colômbia.

(Como se vê, naquele tempo não só as pessoas, mas também os jornais tinham nomes bem compridinhos.)

Todos esses periódicos eram semanais. Em 1743, porém, é inaugurada no Peru a *Gaceta de Lima*, que se torna o primeiro jornal diário da América. O México lança em 1772 a *Gaceta de México* y *Noticias de Nueva España*. Em 1790, o aparecimento de *El Papel Periódico*, de Havana, marca o início do jornalismo em Cuba. Já na Argentina o *Telégrafo Mercantil, Rural, Político*,

Económico y Historiógrafo del Río de la Plata surge em 1801, anos antes de aparecer no Brasil (1808) a *Gazeta do Rio de Janeiro*.

Foi nos Estados Unidos, porém, que o jornalismo se desenvolveu mais rapidamente. Em 1725 existiam apenas quatro jornais. Meio século depois, no entanto, já havia 37, alguns com seis páginas de texto. E nessas páginas históricas já surgiam os primeiros anúncios. Ao raiar o século XIX, o número de periódicos no país já havia subido para 359.

A "MEMÓRIA" DO JORNAL

O Presidente da República ia visitar Patópolis para a inauguração de uma grande indústria. Tio Pati-

nhas decidiu então fazer uma edição especial e chamou o Peninha:

— Descubra quantas ve-

zes nossa cidade foi visitada por Presidentes e o que aconteceu nessas visitas. Quero também tudo sobre a vida do atual Presidente da República.

Vocês pensam que o Peninha fez uma matéria sem pé nem cabeça? Nada disso. Ele simplesmente foi até o **arquivo** do jornal e encontrou tudo o que estava procurando.

O arquivo de um jornal ou revista fornece dados para os redatores escreverem corretamente suas matérias. Compõe-se de fichários com biografias, coleções de periódicos, mapas, fotos, microfilmes (fotos bastante reduzidas de documentos e páginas de livros). É um setor tão importante para um órgão da imprensa que o arquivista é relacionado como

jornalista.

Alguns jornais e revistas possuem também departamento de pesquisa, que reúne dados e informações para assessorar a redação.

Esses departamentos já caminham também para a automação, isto é, para o uso de computadores. No jornal *The New York Times*, quando o repórter quer uma informação, bate nas teclas da máquina perguntando o que deseja saber e aguarda uns minutos. Logo a informação aparece no vídeo de um televisor. Se o computador não estiver programado para aquela pergunta, o repórter consulta então a biblioteca do jornal.

Por tudo isso podemos dizer que o arquivo funciona como a "memória" de um jornal.





O FIGURINISTA

O figurinista é o profissional que determina as roupas que vão usar as pessoas que aparecem em frente ao vídeo. Num filme ou novela, é ele quem imagina que tipo de roupa um personagem usaria, fazendo com que sua aparência ajude a mostrar ao público como aquele personagem é.

Num show, o trabalho do figurinista geralmente é mais livre, porque ele pode soltar sua criatividade.

Mesmo nos programas de entrevista, onde cada entrevistado vai vestido como quer, existem algumas regras básicas que devem ser consideradas: evitar roupas que sejam da mesma cor do cenário (senão, a imagem do entrevistado *desaparece* e se confunde com o resto da imagem), e também roupas muito acetinadas que reflitam luz.

Também devem ser evitadas roupas muito listradas, porque suas cores se confundem um pouco no vídeo.

O SONOPLASTA

Todo o som de um programa de televisão é controlado por um profissional chamado sonoplasta. Ele tanto pode trabalhar sozinho como com uma equipe de sonoplastas, dependendo das exigências de cada programa.

O sonoplasta controla a qualidade e o volume do som no programa. Geralmente é quem supervisiona o trabalho dos diversos operadores que se encarregam apenas dos microfones, captando o som durante as gravações.

Além disso, também escolhe e coloca as músicas que fazem parte da trilha sonora de um programa.

Geralmente, a cabine de som das emissoras brasileiras é uma saleta pequena,

com um monitor de TV. Através dele, o sonoplasta acompanha a imagem do programa (gravado ou ao vivo). Junto dele, o sonoplasta tem um ou mais pratos de toca-discos, e também toca-fitas, onde estão as músicas e os ruídos que selecionou antecipadamente para inserir no programa.

Muitas vezes, esse trabalho, chamado de *sonorização*, é feito ao vivo ou no momento da gravação do programa.

Em trabalhos mais elaborados e com mais tempo de preparo, a sonorização é feita depois de todo o programa estar gravado, dando mais chance para o sonoplasta trabalhar, possibilitando que ele apague parte da trilha de áudio (a parte da fita de vídeo-tape onde é gravado o som e coloque uma outra música ou ruído mais adequado.



O MAQUIADOR

O outro setor extremamente importante na concepção de qualquer programa de televisão envolve a maquiagem.

Praticamente, todo mundo que aparece na televisão precisa de um pouco de maquiagem, nem que seja uma suave base para evitar que a pele

do rosto brilhe sob a luz dos fortes *spots*.

Quando, porém, há necessidade de caracterização (um ator que se disfarce em mulher, uma atriz jovem que faça o papel de uma mulher mais velha) a maquiagem assume um caráter mais criativo, porque, sobre o rosto de uma pessoa, é praticamente construído um novo rosto.



FEITICOS & FEITICÉIROS



OS DEUSES EGÍPCIOS

O culto religioso estava presente em todos os setores da vida do antigo Egito. Cada localidade tinha os seus próprios deuses; mas depois, com a unificação política do país, as divindades tornaram-se nacionais. Os deuses principais eram: **Ra**, criador do céu e da terra; **Ápis**, o touro sagrado, tido como a mais perfeita expressão da divindade sob forma animal; **Osíris** e **Ísis**, os povoadores do mundo; **Hórus**, deus do céu; **Set** e **Néftis**, representantes do mal e da morte.

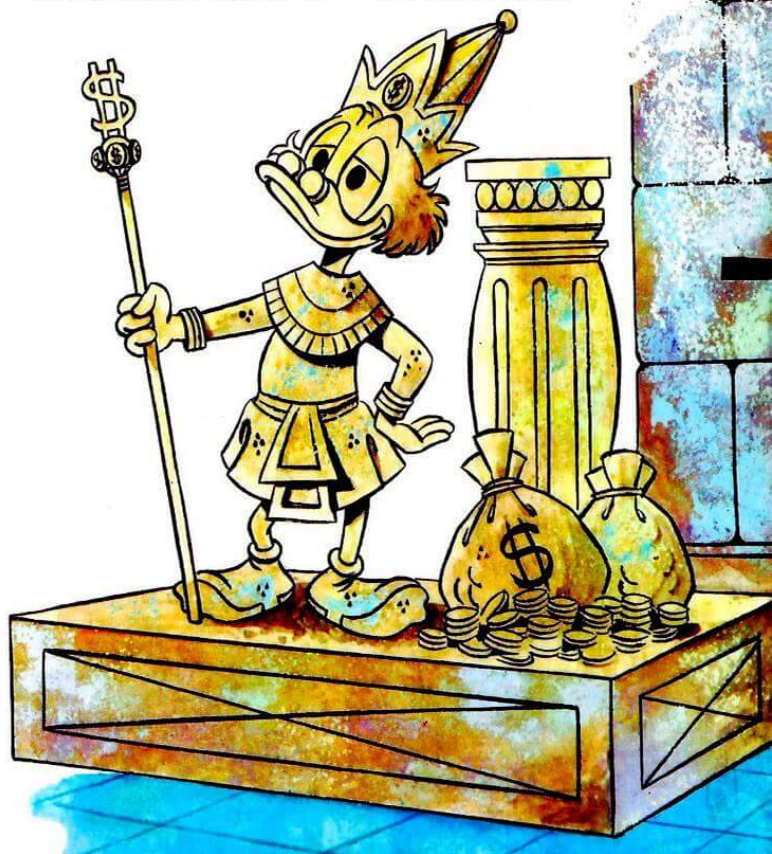
Entre todos, Osíris era o mais popular, formando uma trindade com a esposa Ísis e o filho Hórus. A princípio Osíris era uma divindade agrícola, cujo culto se baseava na fertilidade das colheitas; os grãos, modelados com terra ou areia na forma do deus, eram enterrados e regados com água do Nilo, e as plantas eram cultuadas como a ressurreição do deus.

Osíris passou depois a ser identificado como o deus dos mortos, e é mais conhecido neste papel. Segundo o escritor grego Plutarco, Osíris, rei do Egito, foi assassinado por seu irmão Set, colocado num caixão e lança-

do ao rio Nilo. O corpo foi levado pelas águas até a costa da Síria, onde foi encontrado por Ísis e trazido de volta para o Egito. Set, porém, viu o caixão e despedaçou o corpo, espalhando as partes pelo país. Ísis partiu à sua procura e, juntando pacientemente todos os pedaços, fez Osíris voltar à vida. Mas Osíris não quis mais reinar na terra. Recuperando a vida, ele preferiu afastar-se

dos homens, passando a habitar a morada dos deuses, onde se tornou rei. Dali julgava os mortos conforme as ações de cada um na terra.

Hórus, que tinha a forma de falcão e cujos olhos eram o Sol e a Lua, lutou com Set e matou-o, vingando o pai. Mas na luta feriu o olho esquerdo — o olho da Lua —, o que constitui uma explicação mitológica para as diversas fases da Lua.



O CURUPIRA



No rico e variado folclore de nossa terra, o curupira é uma das figuras mais fantásticas e curiosas. Seu nome vem de **curumi** = menino, e **pira** = corpo, ou seja: **corpo de menino**. Ele tem corpo de anão, cabeleira vermelha, pés ao contrário, os calcanhares para diante.

Em 1560 o curupira já era mencionado pelo padre Anchieta. Segundo ele, os índios acreditavam que o curupira atacava as pessoas no mato, e por isso eles deixavam presentes pelo caminho: penas de aves, flechas

etc. para o “monstrinho” não lhes fazer mal.

O curupira era considerado uma espécie de demônio da floresta, e toda vez que um caçador desaparecia, logo diziam que era coisa do curupira. Quando alguém se perdia na selva ou ouvia ruídos assustadores, era coisa do curupira. Ele era considerado o senhor dos animais, protetor das árvores e gostava de enganar os caçadores para salvar a caça.

Conforme a região, o curupira muda de aspecto. No

rio Solimões, por exemplo, ele é assim: orelhas enormes, dentes azuis ou verdes... lindo, não?

O curupira engana os caçadores e viajantes despistando-os com assobios e dando sinais falsos. Se o caçador quiser ficar de bem com ele, deve fazer um “contrato”: o curupira lhe dará armas certas e, em troca, o caçador terá de dar-lhe alimentos. Mas... atenção! Sem pimenta nem alho, que o curupira não suporta. E se o caçador não

cumprir o combinado, o curupira se vinga, fazendo-o perder-se na floresta.

Agora, note como esse duende de nossas matas lembra Diana, a deusa da floresta e da caça dos antigos gregos. Isso acontece frequentemente nas lendas de todos os povos, quando as mesmas coisas são simbolizadas por deuses equivalentes. O que muda é só o aspecto do ser mitológico, de acordo com a cultura e os costumes de cada povo.



LEIS CONTRA A FEITICARIA

Desde tempos remotos, a prática da feitiçaria era condenada pelas leis dos povos civilizados. As feiticeiras eram consideradas sacerdotisas do demônio, propagadoras das forças do mal.

Já o Velho Testamento proibia a prática da magia negra. Saul, o primeiro rei de Judá, promulgou uma lei contra feiticeiras e bruxas. O Deuteronômio (o quinto livro da Bíblia, atribuído a Moisés) no capítulo 18, versículos 10-12, censura os magos, astrólogos, bruxas e necromantes. No Egito e na

denava publicamente a magia negra.

A despeito das leis cada vez mais severas, a feitiçaria campeava na Idade Média. Muitos acusados foram submetidos aos **ordálios**, também conhecidos como **juízos de Deus**, provas pelas quais se pretendia confirmar ou desmentir uma acusação.

Já na Inglaterra dos séculos XVI e XVII, novas leis passaram a ser aplicadas, com extremo rigor, e muitas

bruxas (ou mulheres acusadas de praticar feitiçaria) foram condenadas a penas capitais. Henrique VIII baixou uma lei, em 1542, contra "invocações mágicas, feiticeiras, bruxarias e encantamentos". No reinado da rainha Elizabeth I, uma lei de 1563 prescrevia penas proporcionais à gravidade da feitiçaria praticada. Em 1604, o rei Jaime I promulgou nova lei contra as Magas Patalójikas do país.



Grécia da Antiguidade a magia negra foi posta fora da lei, e severas penas eram previstas para sua prática. Desde a lei das Doze Tábuas (século V a.C.), a feitiçaria

era também proibida em Roma. Até mesmo o imperador Alexandre Severo (século III d.C.), que consultava magos e lhes pagava salários, con-

ANIMAIS SAGRADOS

Já se sabe que, no velho Egito dos faraós, o gato era sagrado, dedicado à deusa Bast. Mas havia muitas outras divindades sob forma animal. O deus de olhos onívidentes (que enxergavam tudo) era o falcão Anúbis. O deus solar de Mênfis era o touro Ápis. Íbis, ave pernalta e aquática, era uma divindade associada com as enchentes do Nilo, que fertilizavam as terras

egípcias.

Na Grécia houve época em que o cão era consagrado à deusa Diana, e o mocho à deusa Atena (Minerva).

Na Índia, até hoje as superstições populares conservam divindades sob a forma de animais. Assim é que a vaca é considerada sagrada e passeia tranquilamente pelas estradas e ruas do país.



O MAU-OLHADO

Vocês todos já devem ter ouvido falar em **mau-olhado**, não é mesmo? Pois bem, segundo a crença popular, mau-olhado é o poder que certas pessoas têm de causar desgraça aos outros só com o olhar.

Ninguém sabe ao certo como começou essa crença — talvez um olhar de inveja ou ódio tenha coincidido com a desgraça de alguém, surgindo daí a idéia do poder maligno dos olhos —, mas sabe-se que ela é muito an-

tiga e difundida.

Os gregos da antiguidade usavam a cabeça da Medusa — monstro lendário que tinha serpentes em lugar dos cabelos — para repelir o mau-olhado, e desenhavam ou gravavam olhos em objetos para defendê-los das forças invisíveis do mal. Os romanos também acreditavam na **fascinatio** — palavra latina para mau-olhado. O poeta Pérsio, em sua segunda sátira, fala de fios coloridos que colocavam no pescoço

das crianças para evitar o mau-olhado.

Essa crença ainda é muito comum na Itália, onde é conhecida por **malocchio** ou **iettatura**. Em geral, ao longo do Mediterrâneo e na Arábia, a crença no mau-olhado é uma realidade. Para evitá-lo, os árabes dizem: **Ma sha'llah** (o que Alá quiser). Os "suras" do Alcorão — livro sagrado dos muçulmanos — também são recitados para afugentar o mau-olhado.

Na Escócia, as palavras **struck** ou **overlooked** (atingido ou dominado pelo

olhar) eram usadas para indicar o gado afetado pelo mau-olhado.

Malocchio, em italiano; **evil eye**, em inglês; **böser blick**, em alemão; **mal de ojo**, em espanhol; ou ainda, em português, **olho-grande** ou **olho-gordo**, todas essas expressões significam a mesma coisa: **mau-olhado**.

Para combater o mau-olhado muitos amuletos são usados: figa, corninho, meia-lua, corcunda, elefante etc. Muitos deles são em forma de jóias, broches ou penduricalhos para correntes ou chaveiros.





MITOLOGIA DO ÍNDIO BRASILEIRO

Quando as primeiras naus portuguesas trouxeram para o Brasil a civilização européia com seus mitos e lendas, o índio brasileiro já tinha a sua mitologia, uma legião de divindades em que acreditava. A mais importante era **Tupã**, o deus dos trovões, das tempestades, do fogo e dos raios, uma espécie de Júpiter tupiniquim. E, como nas mitologias dos povos mais civilizados, também havia deuses bons e maus. Os bons protegiam a vida, favo-

reciam as colheitas, acalmavam as tempestades; os maus botavam ventilador na farofa dos homens, isto é, causavam-lhes dificuldades.

Segundo a mitologia indígena, Tupã havia ensinado aos antepassados deles a arte de cultivar a terra. Abaixo de Tupã, os três maiores deuses eram: **Guaraci**, o Sol; **Jaci**, a Lua; e **Rudá** ou **Perudá**, o deus do amor.

Guaraci, por sua vez, tinha várias divindades abaixo do seu poder: Guirapuru, senhor dos pássaros; Anhan-

gá, protetor da caça e dos campos; Caapora, defensor dos animais da floresta, e Uiara, protetora dos peixes. A Jaci subordinavam-se: o Boitatá, defensor dos campos; Urutaia e Curupira, que guardavam as florestas.

Maracá era o chefe das legiões dos bons espíritos, e **Sumé**, um mensageiro celeste que ensinava aos índios as leis, a moral, o uso das plantas medicinais e vários outros conhecimentos úteis ao homem.

MANITU, O GRANDE ESPÍRITO

Para muitos peles-vermelhas, primitivos habitantes da América do Norte, o deus todo-poderoso era **Manitu**, também chamado **Águia Branca**, **Ave Trovão** ou **Grande Espírito**. Para esses índios, Manitu era o pai da vida. Algumas tribos, como a dos Sioux e a dos Apaches, consideravam Manitu um ente protetor, in-

vocando seu nome sempre que eram ameaçados por algum perigo.

Os peles-vermelhas usavam o nome de **Wakan Tanka** para significar o Grande Mistério, isto é, a força criadora da natureza. **Sikun** era outra palavra com que designavam o poder desconhecido, que tanto podia ser bom ou mau.



PARACELSUS

Se você pensa que a inventora do espelho mágico foi a madrastra-bruxa de Branca de Neve, está enganado. No fim da Idade Média um mago germânico se tornou conhecido por seu espelho mágico. Falamos de Paracelsus, cognome de Theophrastus Bombastus von Hohenheim. (Isso é que é nome de mago, hein?)

Paracelsus viveu, mais ou menos, de 1490 a 1541. Era mago, alquimista, quími-

co, astrólogo e médico (É interessante notar como todas essas ocupações viviam misturadas entre si, naquela época). Ele percorreu a Europa, pondo em prática seus métodos de cura, sempre pessoais e fora do comum. Com sua vasta erudição, deixou muitas obras sobre medicina e ciências ocultas,

além de ter promovido o uso de inúmeros remédios. Paracelsus via no ocultismo nada menos que o meio de se alcançar a perfeição humana.

Seu espelho mágico destinava-se a prever o futuro, tendo o sábio chegado a dar a "receita" para se fabricar o espelho. Mas até hoje ninguém ficou sabendo se a tal receita de Paracelsus funcionava de verdade.

SORTE & SUPERSTIÇÃO



O AZAR NO MAR

Quando o Peninha foi ao cais do porto de Patópolis para entrevistar Mobidique sobre a vida do mar, o conhecido capitão deu muitas informações interessantes. No final do papo, ele ainda comentou:

— Um bom marinheiro precisa ser corajoso, Peninha, porque de vez em quando as bruxas atacam ...

— Bruxas no mar? Essa não! — observou Peninha.

— É o que os marujos dizem — respondeu Móbi.

Na verdade, há casos fantásticos de navios enfeitados, sempre perseguidos pe-

la desgraça. O navio inglês *Dorington Castle*, por exemplo, foi sempre perseguido pela má sorte. Em cinco anos foi comandado por cinco capitães. Um deles fraturou o braço e outro caiu doente. Em janeiro de 1962, ele colidiu com outro navio. Nesse acidente morreram vinte pessoas. Muitos marinheiros veteranos que integraram sua tripulação lembram-se até hoje de vários casos fantásticos de azar que aconteciam naquele navio.

Já a maré de azar que deveria marcar o destino da es-

cuna americana *Thomas W. Lawson* começou na cerimônia de seu lançamento ao mar, em 1902. Antes do corte das amarras, a grande escuna libertou-se sozinha, escorregando para a água. Tratando-se de uma escuna com características revolucionárias na época, com iluminação elétrica e dispositivos mecânicos para içar e arriar as velas, velhos homens do mar comentavam, profeticamente, que a embarcação não seria bem sucedida. De fato, em quatro anos encalhou nove vezes. Certa vez seu leme foi danificado, embora as condições de navegabilidade estives-

sem favoráveis. Numa tempestade, seu casco, à prova de infiltração, foi invadido pela água. E, após vários incidentes, numa viagem à Inglaterra a escuna espatifou-se de encontro a um rochedo, desintegrando-se em 13 minutos. Treze homens perderam a vida no acidente. Esse número sempre acompanhou a desventurada escuna: ela foi lançada ao mar no dia 13 de dezembro de 1902 e desapareceu em 13 de dezembro de 1907.

Seabird (Pássaro do Mar) era o nome de um navio que também teve um destino trágico. Em 1880, ao chegar a Newport (EUA), encalhou



na praia. Uma multidão cercou o navio e descobriu que não havia ninguém a bordo, embora houvesse um bule de café quente na cozinha e uma caneta molhada de tinta sobre o diário de bordo do comandante. Sob um dos mastros foi encontrado um cão vira-lata, ganindo ater-

rorizado. Para os pescadores da região, o cão seria uma "bruxa do mar". Mas como o vira-lata, a única testemunha do que havia ocorrido, não podia falar, jamais se encontrou uma explicação para o desaparecimento misterioso da tripulação do *Seabird*.

O JOGO DO PIOLHO



Não se tem certeza se antes da descoberta da América os índios tinham jogos como os dos europeus. O que se sabe é que, com a vinda do homem branco, os jogos de dados e de cartas logo se popularizaram. Muitas vezes os capitães de navios mandavam jogar ao mar os dados e baralhos para manter a disciplina a bordo. Mas até nessa situação os marujos da

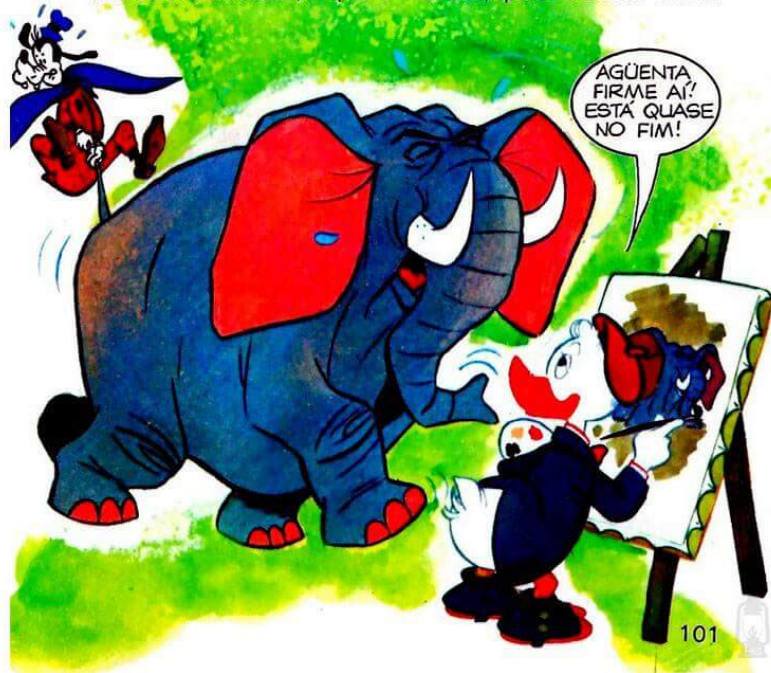
época deram um jeitinho: inventaram o **jogo do piolho**. Era assim, segundo conta, em sua autobiografia de 1633, o capitão espanhol Alonso de Contreras: cada um colocava um piolho dentro de um círculo traçado sobre uma mesa. O primeiro piolho a caminhar para fora do círculo ganhava a aposta. Cada uma que inventam, não?

BICHOS DA SORTE E DO AZAR

No fim do século passado o Jardim Zoológico do Rio de Janeiro vivia uma época de dificuldades financeiras. Seu administrador, o barão João Batista Viana Drummond, e seu auxiliar, o mexicano Manuel Ismael Zevada, decidiram criar um jogo para atrair mais público. Consta de uma série de quadros com bichos pintados, numerados de 1 a 25. Em cada ingresso vinha a figura de um dos 25 bichos. As 3 horas da tarde um dos bichos era sorteado, e quem

tivesse o seu ingresso premiado recebia vinte vezes o valor da entrada.

Em 1893 o jogo já se havia espalhado pela cidade. É que alguns espertinhos viram que aquilo daria bom dinheiro. Começaram a aceitar apostas por conta própria, utilizando-se dos números sorteados pela Loteria Federal, relacionando estes números com os 25 bichos do concurso do Jardim Zoológico. Mas em 1944 o governo proibiu o jogo do bicho, pelo Decreto 6259.





A LENDA DO URUTAU

Uma das mais belas lendas do folclore brasileiro é a do **urutau**. O urutau é um pássaro solitário e de hábitos noturnos que dificilmente se deixa ver. Pousado na ponta de um galho seco, fitando a lua e estremecen-

do a calada da noite, emite seu canto bruxuleante que mais parece um lamento humano. Por isso, o povo o chama também de **mãe-da-lua**. Seu grito é, provavelmente, o mais pavoroso de quantos se conhecem no mundo das aves. "Meu filho foi, foi, foi" — interpreta o povo. Por causa disso, o urutau é, muitas vezes, associado a maus presságios. Mas, segundo a mitologia tupi-guarani, é uma ave benfazeja.

Conta a lenda que Nheambiú, uma bela moça filha do tuxaua da nação guarani, se apaixonou profundamente por um bravo e generoso guerreiro tupi chamado Cuimbaé, que caíra prisioneiro dos guaranis. Nheambiú pediu a seus pais que consentissem em seu casamento com Cuimbaé. Esse e os posteriores pedidos foram terminantemente negados, com a alegação de que Cuimbaé era um tupi, um inimigo mortal dos guaranis.

Não suportando mais o sofrimento, Nheambiú desapareceu da taba. Foi um alvoroço. O velho cacique mobilizou seus guerreiros na procura da filha querida. Após uma longa busca, a jovem foi encontrada no coração da floresta, paralisada e muda, feito uma estátua de pedra. O pai sacudiu-a, mas ela nem dava sinais de vida.

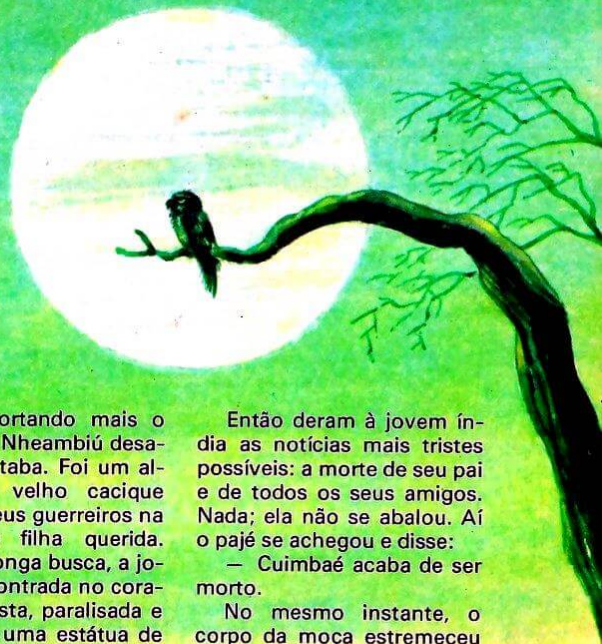
Foi chamado, então, o feiticeiro da tribo, que a examinou e disse ao cacique:

— Nheambiú perdeu a fala para sempre; só uma grande dor poderá fazer Nheambiú voltar ao que era.

Então deram à jovem índia as notícias mais tristes possíveis: a morte de seu pai e de todos os seus amigos. Nada; ela não se abalou. Aí o pajé se achegou e disse:

— Cuimbaé acaba de ser morto.

No mesmo instante, o corpo da moça estremeceu todo e ela, soltando repetidos lamentos, desapareceu na mata. Todos os que ali estavam, cheios de dor, se transformaram em árvores secas, enquanto Nheambiú tomou a forma do urutau e ficou voando, noite após noite, pelos galhos daquelas



árvores amigas, chorando a perda do seu amor.

Dizem que foi dessa lenda que se originaram algumas superstições populares relativas ao urutau. Uma delas diz que "carta de amor escrita com pena de urutau tem sempre resposta favorável". Já uma outra diz que a pele dessa ave preserva as don-

zelas dos deslizes e as protege contra os alheios de intenções menos honestas. Segundo José Veríssimo, na Amazônia há o costume de varrer o chão, sob a rede da noiva, com as penas da cauda do jurutauí (como é chamado por ali o urutau), a fim de se garantir para a futura esposa todas as virtudes.

UM DIAMANTE À FLOR DA TERRA

No começo deste século, um jovem irlandês chamado Thomas Cullinan adquiriu um terreno rochoso

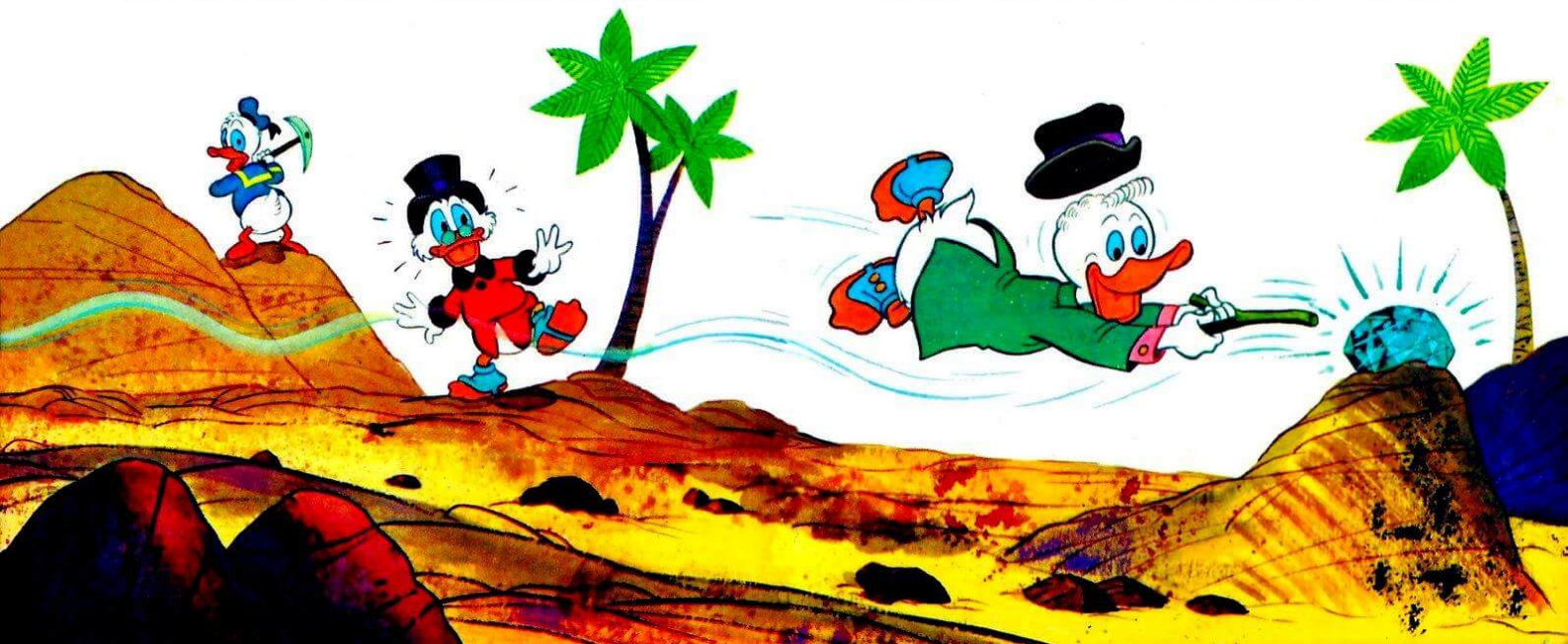
em Pretória, no Transvaal (África do Sul). Nessa região tinham sido encontrados traços de rochas diamantífe-

ras e Cullinan pretendia iniciar uma lavra de diamante, o que efetivamente fez. O local logo se revelou uma fabulosa mina: entre pedras menores, foi encontrado um diamante de 969 quilates. Três meses mais tarde, no dia 20 de janeiro de 1905, o gerente das minas de Cullinan, cujo nome, muito a propósito, era Diamond (Diamante), viu, aflorando à superfície e cintilando, um diamante de proporções desconuais. A pedra pesava nada mais, nada menos do que 3 106 quilates (cerca de 621 gramas).

Em homenagem ao dono

das terras, a gema recebeu o nome de Cullinan. Adquirido pelo governo do Transvaal, foi oferecido ao rei da Inglaterra, Eduardo VII. Posteriormente, foi dividido em diversos brilhantes. Os maiores, de 516 e 309 quilates, estão hoje no cetro e na coroa dos reis da Inglaterra.

O mais curioso da história é que esse fabuloso diamante, um dos maiores encontrados no mundo, estava "dando sopa" na superfície da terra, "pedindo" para que um Gastão qualquer (que no caso foi o jovem Cullinan) o apanhasse! É... quem tem sorte tem, não é mesmo?





CORRIDA DE CARACÓIS

O professor Pardal, que inventa tudo, talvez jamais pensasse em inventar uma **corrida de caracóis**. Pois ela existe, na Espanha. A cidade de Logrono é o palco dessa curiosa competição, que atrai caracóis (com seus donos, claro) de vários países, num verdadeiro campeonato de Fórmula Zero.

A pista mede apenas 70 centímetros. Bem, "apenas" para nós, pois ao caracol isso deve parecer uma distância interminável. Dependendo da forma física e técnica

dos concorrentes, esse percurso leva de dez a quinze minutos para ser percorrido. É, sem dúvida, a corrida menos corrida do mundo: como vocês sabem, nossos amigos caracóis são Sennas às avessas.

A emoção da corrida é aumentada pela gritaria da torcida que aposta nos seus favoritos. Já houve até acusações de *doping*, isto é, de alguém ter dado estimulante para os bichinhos correrem mais. Enfim, é o tipo da corrida **devagar**, não é mesmo?

O IMPORTANTE É COMPETIR



Melbourne, 1956

XVI Jogos Olímpicos

E a briga entre Estados Unidos e União Soviética continuou, em 1956, lá na terra dos cangurus: em Melbourne, na Austrália.

Nada mais justo, por sinal, do que a escolha desse local para as competições. É que os australianos adoram o esporte e sempre tiveram ótimos nadadores, tenistas e atletas.

Nos XVI Jogos Olímpicos, uma das sensações foi a australiana Dawn Fraser, primeira tricampeã olímpica de natação.

Mas a grande briga foi mesmo entre Estados Unidos e União Soviética. Destacaram-se os americanos Robert Richards (bicampeão do salto com vara) e Harold Connolly (medalha de ouro no arremesso do martelo). Já os russos revelaram Vladimir Kutz, um excepcional corredor que ganharia as provas



de 5 mil e 10 mil metros, e sua incrível equipe de ginastas.

Nessas Olimpíadas, houve uma história de amor que ficou famosa. O mesmo Harold Connolly casou-se com a tcheca Olga Fikotova (medalha de ouro no arremesso de disco). Eles se conheceram no intervalo dos jogos e, como nos contos de fada, foram felizes para sempre.

Ademar, o maior

Dos nossos heróis olímpicos, um dos maiores é Ademar Ferreira da Silva, bicampeão no salto triplo em 1952 e 1956. De nossas medalhas olímpicas ele conquistou duas.

Ademar, um negro magro de longas pernas, foi realmente um fenômeno do atletismo. Em 1946, com 19 anos (nasceu no dia 29 de setembro de 1927), resolveu tentar pela primeira vez o salto triplo, modalidade que não conhecia. No ano seguinte, já era campeão paulista. E dois anos depois participou das Olimpíadas de Londres.

Inexperiente e um tanto assustado — ele ja-

mais saíra de São Paulo —, não conseguiu mais do que um 11.º lugar. Mas, naquela altura, Ademar ainda estava em formação e começava a aprender os segredos e as técnicas do salto triplo.

A lição de Londres foi proveitosa. Mais maduro e bem treinado, em 1952, nos Jogos de Helsinki, ele assombraria o mundo com um recorde (16,22 metros) que lhe valeu sua primeira medalha de ouro. Em 1956, em Melbourne, ele melhoraria a marca (16,35 metros) e conquistaria assim o bicampeonato.

Filho de um ferroviário e de uma lavadeira,



Ademar Ferreira da Silva iria muito longe na vida. Depois de se consagrar nas Olimpíadas, estudou Direito e Educação Física. Trabalhou como locutor de rádio, jor-

nalista e ator. Candidatou-se a deputado federal (não chegou a se eleger) e, finalmente, exerceu a função de adido cultural da Embaixada do Brasil na Nigéria.

Roma, 1960

XVII Jogos Olímpicos

Roma, a “Cidade Eterna”, precisava resgatar uma velha dívida com o esporte. Não fora em Roma que os Jogos Olímpicos da Antiguidade começaram a decair? E não fora em Roma que eles se acabaram? Agora, em 1960, Roma iria finalmente se redimir.

Não deu outra: os italianos conseguiram organizar uma Olimpíada que entraria para a história do esporte. Além de seus cuidados no planejamento e na construção de locais apropriados para as competições, eles tiveram a sorte de receber uma geração excepcional de atletas.

Lá estava a negra norte-americana Wilma Ru-

dolph, talvez a maior velocista de todos os tempos, vencedora de três medalhas de ouro.

Lá estavam as irmãs soviéticas Tamara e Irina Press. Tamara ganhou medalha de ouro no arremesso de peso; Irina, uma de ouro nos 80 me-



tros com barreiras e uma de prata no lançamento de disco.

Lá estava o notável corredor etíope Abebe Bikila, que venceu a maratona correndo descalço.

E lá estava um jovem lutador de boxe que, com

apenas 18 anos, foi campeão na categoria meio-pesado. Depois de receber a medalha de ouro, ele prometeu:

— Vou ser o maior do mundo.

E foi. Sabe quem era ele? Cassius Clay.

Um brasileiro recordista



Empate? A primeira impressão dos juizes, na prova dos 100 metros, nado livre, das Olimpíadas de Roma, fora de que os três nadadores haviam chegado juntos. Mas quem teria ganho? O americano Lance Larson? O australiano John Devitt? Ou o brasileiro Manoel dos Santos?

Depois de muitas discussões, o australiano acabou proclamado vencedor e Manoel dos Santos ficou com a medalha de bronze.

Paulista de Guararapes, onde nasceu a 22 de fevereiro de 1939, Manoel dos Santos chegou a ser recordista mundial em sua especialidade.



ESPORTES OLÍMPICOS hipismo



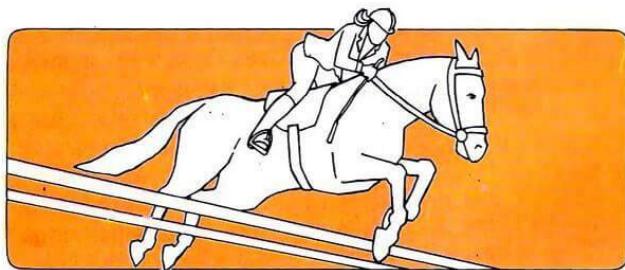
Homem e cavalo andam juntos desde que se conhecem. E como faz tempo... O hipismo, de certa forma, é um esporte criado para exaltar essa amizade entre cavaleiro e montaria.

Regulamentado neste século, as provas equestres foram introduzidas nas Olimpíadas em 1900, nos Jogos de Paris. Depois disso acabaram sendo retiradas, mas volta-

ram a partir de 1912.

Atualmente, a programação prevê três modalidades diferentes — adestramento, saltos e a prova dos três dias —, tanto na categoria individual como por equipe.

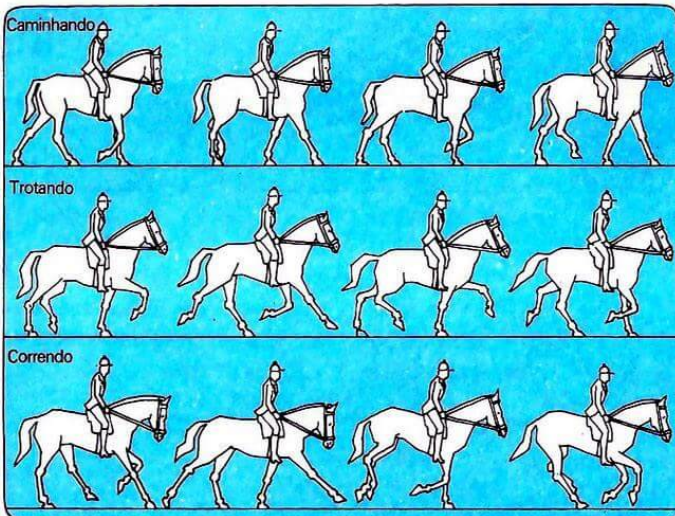
Ah, antes que a gente esqueça: talvez seja uma injustiça, mas as medalhas são entregues aos ginetes. Os cavalos, coitados, não ganham. Mas bem que merecem!



adestramento

No adestramento, é preciso haver uma absoluta sintonia entre o cavaleiro e a montaria. O

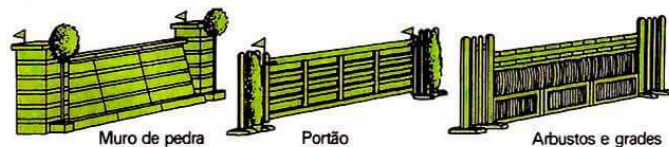
cavalo anda, trotta, corre e, em todos os movimentos, deve demonstrar reflexos excepcionais.

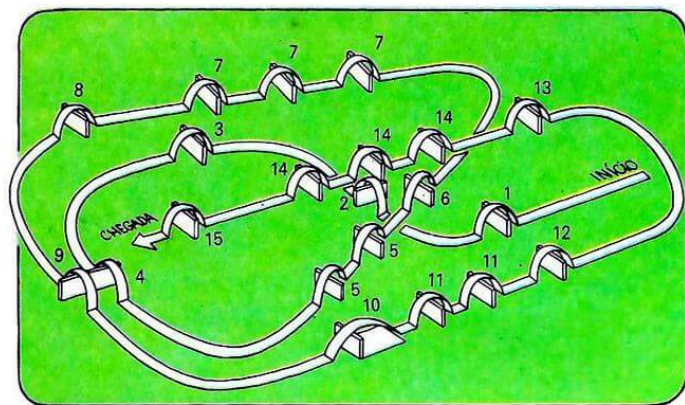


prova de saltos

Aqui estão alguns exemplos dos obstáculos que os cavalos e seus ginetes enfrentam numa

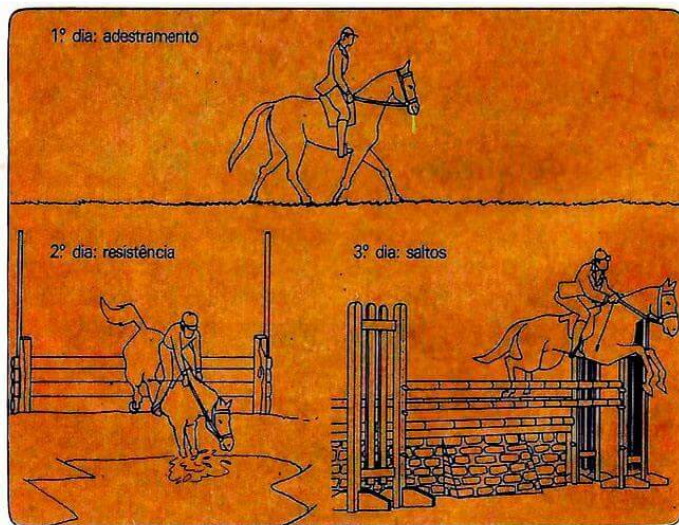
prova de saltos. Veja na página seguinte como o percurso é complicado. Não parece um labirinto?





prova dos três dias

Nessa difícil modalidade de competição equestre são realizadas provas de adestramento, resistência e de saltos. Uma por dia.



BOLA NA REDE!



A SELEÇÃO DA ALEMANHA OCIDENTAL

Tão loiros, fortes, corados e jogam duro. Mas, por favor, não chame os alemães de "atletas de cintura dura". Primeiro porque os jogadores não vão achar nenhuma graça. E depois porque isso não é verdade.

Antigamente, todo europeu tinha fama de "cintura dura". Isso quer dizer: apesar do intenso preparo físico, não contavam com a habilidade de corpo do jogador sul-americano — e do brasileiro, principalmente. Nós achávamos que eles eram incapazes de driblar ou de enfrentar a nossa técnica.

Isso hoje em dia é uma grande bobagem, porque os

europeus evoluíram muito nesse esporte. E dos alemães então nem se fala.

Para você ter uma idéia, saiba que a Seleção da Alemanha Ocidental — ou República Federal da Alemanha, nome oficial do país — já ganhou duas Copas (em 1954, na Suíça, e em 1974, na sua própria terra). Além disso, ela foi três vezes vice-campeã: em 1966, Inglaterra; em 1982, na Espanha; e em 1986, no México. Nas Copas de 1934, na Itália, e de 1970, no México, conquistou o terceiro lugar. Portanto, um retrospecto de muito respeito.

Sua atuação nos mundiais (só esteve ausente em 1930 e 1950) sempre foi marcante,

tal como na vitória sobre a Hungria na final de 1954. Na primeira fase, os húngaros golearam os alemães por 8 x 3. Depois de muitas peripécias, a Seleção Alemã chegou à grande decisão, e nesta partida derrotou os mesmos húngaros por 3 x 2, de "virada" (perdiam por 2 x 0). Foi uma "zebra" tão grande que, se nessa época houvesse Loteria Esportiva entre nós e esse jogo figurasse no teste, provavelmente ninguém teria conseguido fazer 13 pontos!

A Alemanha Ocidental voltaria a brilhar em 1966, só perdendo na final para os ingleses. E mesmo assim na prorrogação — e com um gol muito duvidoso. E em 1970, embora perdendo nas semifinais para a Itália, num dos jo-

gos mais emocionantes de todas as Copas (4 x 3, na prorrogação), a Alemanha conquistou o terceiro lugar. Nesse ano, eles se vingaram dos ingleses, eliminando-os nas quartas-de-final, também na prorrogação.

Já em 1974, em sua casa, a Alemanha ganhou a Copa do Mundo pela segunda vez. Comandada pelo fantástico Franz Beckenbauer, conhecido como *Kaizer* (imperador, em alemão), e pelo artilheiro Gerd Müller, bateram a Holanda na finalíssima por 2 x 1.

Na Argentina, em 1978, não foram bem, mas em 1982, na Espanha, ficaram em segundo lugar, só perdendo para a Itália, e em 1986 também terminaram em segundo.



* TRADUÇÃO: NÃO ME VENHA COM ESSA CONVERSA DE PÊNALTII! ENTENDEU BEM?

PEQUENO VOCABULÁRIO DA GÍRIA FUTEBOLÍSTICA



Açougueiro — Jogador violento.

Alavanca — Utilização das pernas como ponto de apoio e o tronco ou os braços para travar o adversário.

Amistoso — Jogo que não vale pontos para torneio ou campeonato.

Armandinho — Atacante que joga recuado, fugindo da área adversária.

Arquibaldo — Torcedor que costuma comprar ingressos de arquibancada.

Arremate — Chute visando o gol adversário.

Artilheiro — Jogador que marca muitos gols; o que

marca mais gols num time, num jogo ou torneio.

Baile — Jogo em que uma equipe domina a outra, à vontade.

Balão — Chute alto, sem direção.

Bandeirinha — Auxiliar do juiz, que usa uma pequena bandeira para indicar as infrações que observou.

Banheira — Impedimento.

Bate-pronto — Chute dado na bola no momento em que ela toca o chão.

Bicicleta — Jogada na qual o jogador salta e, de costas para a direção em que quer chutar, deita o corpo no ar e joga a



bola para trás, por cima da cabeça.

Bicho — Gratificação paga aos jogadores por um resultado favorável num jogo ou torneio.

Bolão — Craque; um jogador de grandes qualidades.

Cabeça-de-bagre — Mau jogador.

Cama-de-gato — Falta na qual o jogador calça com o corpo o adversário que saltou, desequilibrando-o.

Caneco — Taça.

Carimbar — Atingir violentamente com a bola.

Carrapato — Jogador de defesa que marca de perto o adversário, não se afastando dele um só instante.



Carrinho — Jogada em que, para desarmar o adversário, o jogador se atira com os dois pés em direção à bola, deslizando sobre os calcanhares e com o corpo parcialmente deitado.

Cartola — Dirigente de clube ou entidade.

Catimba — Emprego de recursos pouco esportivos mas de punição difícil, para enervar o adversário e tumultuar o jogo.

Catimbeiro — Jogador manhoso, que faz catimba.

Centrar — Chutar a bola das partes laterais do campo em direção à área adversária.

Cera — Retenção da bola ou simulação de contusão objetivando ganhar tempo.

Chaleira — Puxada, com o calcanhar, da bola que está no ar, atrás do jogador.

Chapéu — Finta em que a bola é passada por cima do adversário e recuperada logo adiante.

Chuveirinho — Passe alto dado sobre a área adversária.

Ciscador — Jogador que dribla e se movimenta muito, mas sem proveito para o time.

Cobra — Jogador famoso, de alto nível técnico.

HOJE TEM PELÉ X ZE
UM DUELO DE COBRAS



Coletivo — Treino de conjunto, no qual são formados dois times sob a orientação do técnico.

Corta-luz — Jogada em que, para iludir a marcação do adversário, um jogador, na corrida, deixa a bola para um companheiro, que sai com ela em direção oposta.

Coveiro — Jogador que, atuando muito mal, provoca a derrota de seu time.

Craque — Jogador de grandes qualidades técnicas.

Curinga — Jogador capaz de atuar em diversas posições no time.

Dente-de-leite — Categoria de jogadores de sete a doze anos de idade.

Embaixada — Série de toques curtos na bola, sem que ela e o pé toquem o chão.

Escrita — Tradição; tabu.

Estaleiro — Enfermaria.



Fiteiro — Jogador que encena ou exagera contusões.

Folha-seca — Chute com a bola parada, no qual a bola sobe devagar, mas desce rapidamente em curva.

Frango — Falha clamorosa do goleiro, que deixa entrar em sua meta bola de fácil defesa.

Furar — Errar um chute, sem tocar na bola.



Galera — As gerais do estádio; por extensão, a torcida, o povo.

Gandula — Garoto incumbido de buscar e devolver a bola que sai de campo durante o jogo.

Gaveteiro — Aquele que se deixa subornar.

Geraldino — Um torcedor de geral.

Goleada — Jogo vencido por larga margem de gols.

Grammar — Comer grama; sofrer.

Grosso — Inábil, destituído de qualidades técnicas.

Janela — Tempo de carreira.

Lanterna — Time que fica em último num torneio ou campeonato.

Leiteiro — Goleiro de sorte.

Lençol — Lance no qual se faz a bola encobrir o adversário, para recolhê-la mais adiante, mas à distância maior que no chapéu.

Mascarado — Jogador vaidoso, convencido de suas qualidades e que joga com pouco interesse na partida.

Matar — Parar, amortecer (a bola).

Melancia — Passe mal feito.

Olheiro — Observador; espião a serviço de um clube.

Passe — Endereçamento da bola a um companheiro durante o jogo; documento pelo qual um indivíduo cede a um clube a exclusividade de seus serviços de futebolista profissional.

Pelada — Jogo em campo impróprio, com material precário e sem seguir as regras oficiais; jogo de baixo nível técnico.

Perna-de-pau — Jogador medíocre, sem qualidades técnicas.

Pipoqueiro — Jogador que evita os lances mais duros para não se machucar; um jogador medroso.

Ponte — Salto do goleiro para alcançar a bola, com o corpo mais ou menos paralelo à linha de fundo.

Rebolo — Grupo de agremiações que lutam para escapar aos últimos postos e ao rebaixamento à categoria inferior.

Retranca — Sistema de jogo em que o time se fecha na defesa com a maioria de seus jogadores.

Rodada — Série de jogos de um campeonato ou torneio realizados no mesmo dia ou em datas próximas.

Rosca — Chute de efeito, de curva, de forma a fazer a bola

girar transversalmente ao sentido do seu deslocamento.



Saco de pancada — Time que perde de todos ou raramente ganha.

Sanduíche — Infração em que um jogador é prensado por dois adversários.



Sarrafada — Entrada violenta para atingir o adversário.

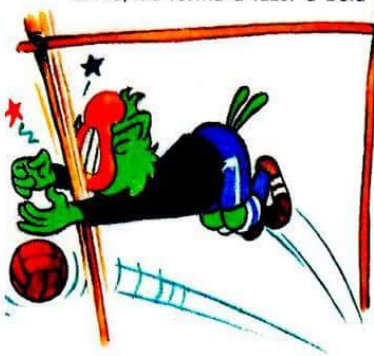
Sem-pulo — Chute dado na bola antes que ela toque o chão.

Sururu — Conflito; briga generalizada.

Tapa-buraco — Jogador que entra no time numa emergência.

Tapetão — Sede das Federações e dos tribunais esportivos.

Várzea — Campo de futebol amador localizado em terrenos baldios; futebol amador em geral.



ESCOTEIROS EM AÇÃO



A tinta invisível	8
A união faz o... envelopão	8
Pneu furado tem cura	9
Curiosidades miúdas	11
Guia das distâncias	11
Qual é a idade do cão?	14
Faça suas pernas de pau	16
O poncho	18

VIVA A NATUREZA!



A árvore, nossa amiga	20
Oiti	22
Chapéu-de-sol	23
Angico	24

HORA DO LANCHE



A comida dos astronautas	26
Os galos de briga	28
Frango ao parmesão	29
Frango com crespinhos de arroz	29
De onde veio a batata?	30
Frango com batata e creme	30
Os homens vão à cozinha!	32

MAGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



Telepatomagia	34
Os truques do Tio Patinhas (Com moedas, é claro!)	36
O barbante interminável	38
O barbante incortável	39
Dê um beliscão... mas não dê risada!	40

INVENTOS & INVENTORES



Tear e tecelagem	42
A agulha, essa desconhecida	43
O morcego sugeriu o radar	44
...E o golfinho inventou o sonar	46
Lápis, caneta, tinta & cia.	48
Motor a gasolina: como funciona?	50
Economizando gasolina	53
Alfinete de segurança	54
Extintores de incêndio	54

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPÍOES



O navegante solitário	56
A tragédia do "Zepelim"	58
Viaturas policiais	59
Impressões digitais	60
Espíões famosos — Harry Palmer	62

O DINHEIRO DA MESADA



Nada como nadar em dinheiro	64
A velocidade da moeda	66
Quanto vale um "Stradivarius"?	68
Tipos de remuneração	70

FIQUE LIGADO!



A história da história em quadrinhos	72
Revistas de quadrinhos no Brasil	76
Jornais pioneiros das Américas	79
A "memória" do jornal	80
O figurinista	82
O sonoplasta	83
O maquiador	84

FEITIÇOS & FEITICEIROS



Os deuses egípcios	86
O curupira	88
Leis contra a feitiçaria	90
Animais sagrados	91
O mau-olhado	92
Mitologia do índio brasileiro	94
Manitu, o grande espírito	95
Paracelsus	96

SORTE & SUPERSTIÇÃO



O azar no mar	98
O jogo do piolho	100
Bichos da sorte e do azar	101
A lenda do Urutau	102
Um diamante à flor da terra	104
Corrida de caracóis	106

O IMPORTANTE É COMPETIR



Melbourne, 1956 — XVI Jogos Olímpicos	108
Ademar, o maior	109
Roma, 1960 — XVII Jogos Olímpicos	110
Um brasileiro recordista	111
Esportes olímpicos — Hipismo	112

BOLA NA REDE!



A Seleção da Alemanha Ocidental	116
Pequeno vocabulário da gíria futebolística:	
de "Açougueiro" a "Bolão"	118
de "Cabeça-de-bagre" a "Cobra"	119
de "Coletivo" a "Olheiro"	120
de "Passe" a "Várzea"	121





Este arquivo foi obtido na WEB de forma gratuita e da mesma forma é disponibilizado nesse blog apenas foi adaptado pelo autor através de técnicas de restauro para seu estilo próprio. Deixamos aqui nosso profundo respeito e agradecimento aos que escanearam e publicaram os mesmos originalmente. GRATOOOO.....GRATÍSSIMOOOOO.

